

El Corte Inglés
Nº 125 Diciembre 2015
EGACO AS
Los mejores juegos en t
Star Wars Battlefront
Espectacular
El shooter más poderoso de la galaxia
Just Dance 2016
¡A bailar!
Metal Gear Solid V
The Phantom Pain
El último giro de tuerca de Kojima nos regala el juegazo del año
Animal Crossing amiibo Festival
Minijuegos en compañía
Las tarjetas y figuras amiibo de Animal Crossing llegan al tablero de Wii U
Chibi-Robo! Zip Lash | Halo 5 | New Style Boutique 2 | La Voz vol. 3 | Need for Speed



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



14

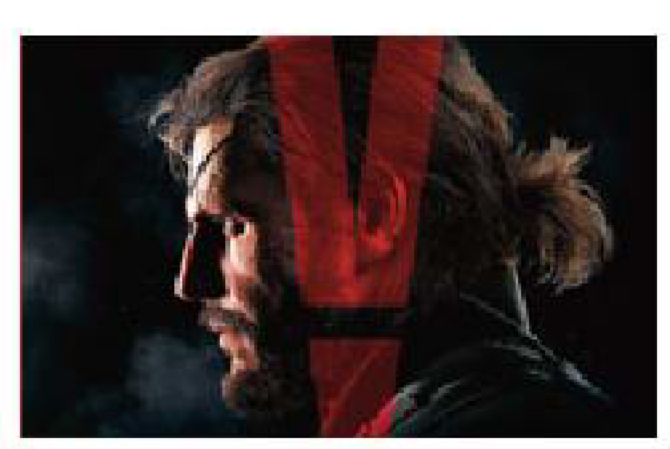
Star Wars Battlefront

Acción de primer nivel para un videojuego galáctico

El mejor

En tus manos el último número del 2015 de Megaconsolas. Numerazo más bien, con más páginas para acoger los grandes lanzamientos que estas Navidades van a desbordar la Carta a los Reyes. La elección no va a ser nada sencilla, ya que son muchos los juegos de nivel supremo (como los turrones) que podemos pedir. Bien valdría el mismo que ilustra la Portada. Grandísimo «Star Wars Battlefront», como grandísimos son «Super Mario Maker» «NBA 2K16», «Call of Duty: Black Ops III», «Assassin s Creed Syndicate», «Mario&Luigi Paper Jam Bros.», «Halo 5: Guardians», «Metal Gear Solid: The Phantom Pain»... Schh!! un momento, que echamos marcha atrás... Y a demás, este último título, el mejor juego del año. Así lo hemos determinado en redacción, y por si alguno medio que dudábamos (¿acaso alguno de los mencionados arriba no merecía también tal honor?), fuimos rápidamente disuadidos bajo amenaza de soltarnos el perro de marras del tuerto Big Boss. En realidad, convencidos ante la incontestable excelencia narrativa y técnica del juego de Kojima, que roza la obra maestra y pone nuevamente a su autor en un pedestal entre los más grandes de la industria. Felices fiestas y a disfrutar, cómo no, jugando.

José María Fillol



20 Metal Gear Solid V

«The Phantom Pain» o la última aventura genial de Big Boss, ideada por el también genial Hideo Kojima.



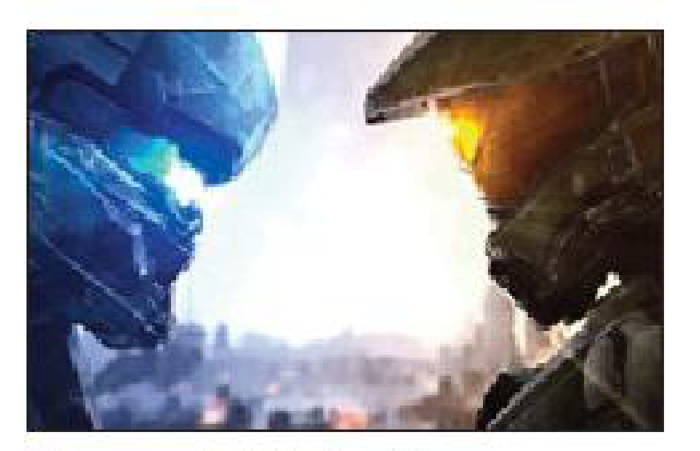
24 Animal Crossing

La fauna más cascabelera pone sobre el tablero de Wii U un montón de minijuegos con «amiibo Festival».



28 Chibi-Robo! Zip Lash

Nintendo 3DS tiende la alfombra roja al personaje de este sencillo plataformas de combates y muchos saltos.



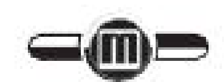
44 Halo 5 Guardians

La última aventura de acción del Jefe Maestro se convierte por méritos propios en el gran estandarte de Xbox.

06 News
10 Cine
12 Story of Seasons
18 Need for Speed
22 Xenoblade Chronicles
26 Mario Tennis Ultra Smash
30 Mario&Luigi Paper Jam Bros.
32 Style Boutique 2 ¡Marca tendencias!
34 La Voz vol. 3
36 PES 2016
38 Just Dance 2016
40 WWE 2K16
42 Call of Duty Black Ops III
43 Rise of the Tomb Raider
46 Atrapa la bandera
48 Nubla
50 Megazona







COMIENZA UNA

NINTENDO 2DS

Consola + Juego*












* Disponibles packs de Nintendo 2DS con New Super Mario Bros 2 o Tomodachi Life. El color de la consola varía.

DISEÑO MÁS LIGERO NO PLEGABLE

NECESITA LECTOR/GRABADOR NFC PARA USAR amiibo

REPRODUCE TODOS LOS JUEGOS DE 3DS SIN EFECTO 3D

NUEVA COLECCIÓN NINTENDO SELECTS, AL ALCANCE DE TODOS



12
www.pegi.info









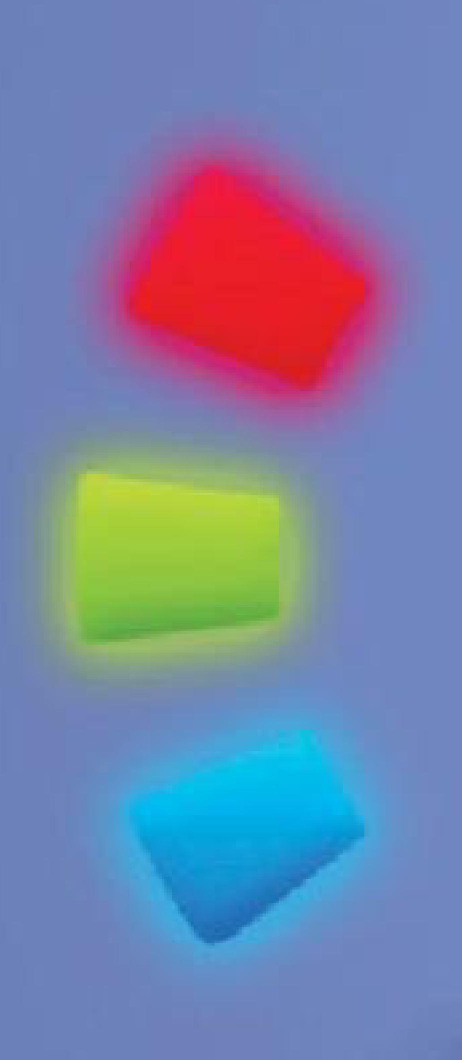
NUEVA PARTIDA

199,90€

new NINTENDO 3DS XL



NUEVA







PANTALLAS UN 90% MÁS GRANDES

COMPATIBLE CON amiibo

EFECTO 3D SUPERESTABLE MEJORADO

CON TODOS TUS PERSONAJES FAVORITOS

























Nuevo enfoque a la experiencia
Rainbow Six Siege



La cuenta atrás ha terminado para nuestro equipo de operaciones especiales. Ya está preparado a enfrentarse al terrorismo moderno.

La veterana saga de acción táctica vuelve por sus fueros introduciendo importantes innovaciones de base en su jugabilidad. Así la experiencia FPS ha sido reenfocada con un trabajo concienzudo y espectacular en el modo online -de impresión su multijugador 5 vs 5- y desde donde los chicos de Ubisoft han partido para desarrollar la campaña y el cooperativo. El resultado es estimulante al introducir diferentes y emocionantes sensaciones en el combate táctico y la destrucción de los escenarios como antes no lo habíamos visto. El nivel de tensión que se vive en la acción es de alto voltaje a través de los diferentes espacios de combate, y la victoria de los enfrentamientos no sólo pasa por una preparación de tu equipo y una planificación bien planteada para acabar con la amenaza, también por saber manejar el factor de la improvisación. Cualquier cosa puede pasar. El bando enemigo nos tiene preparadas trampas en los lugares más insospechados, así que deberemos emplearnos en su detección, en el uso de artefactos especiales, como drones, y en acertar en el preciso instante de apretar el gatillo como francotiradores. Todo un desafío.

Travesuras en PS Vita
Phineas & Pherb
El día de Doofenshmirtz

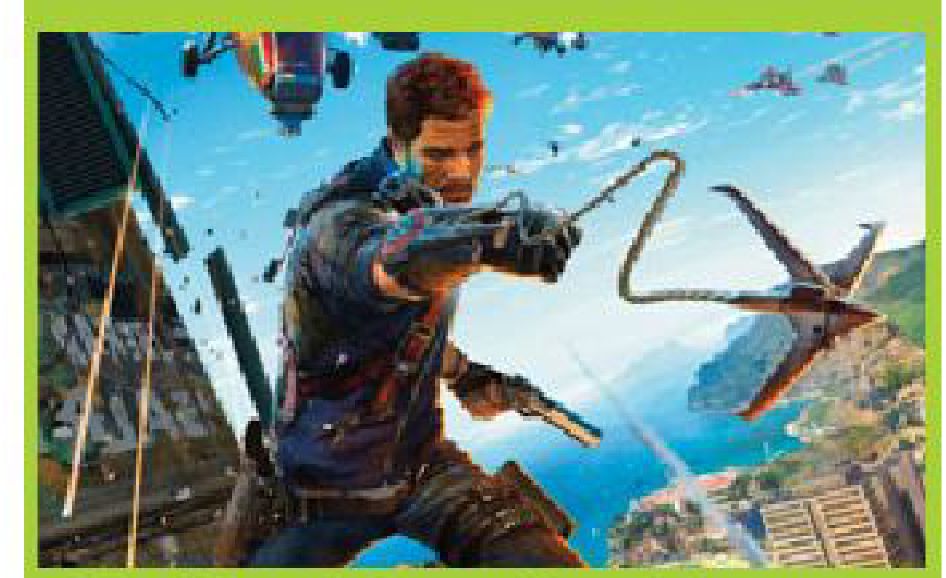
El estudio madrileño Virtual Toys presenta su nuevo juego para la portátil de Sony, dentro del programa de desarrollo local PlayStation Talents.

En «Phineas y Ferb: El Día de Doofenshmirtz», los jugadores podrán ponerse en la piel de los hermanastros inventores más icónicos de Disney Channel para vivir una disparatada aventura donde tendrán que salvar a la ciudad de Danville de un ejército de electrodomésticos malignos, liderados por el Dr. Doofenshmirtz. Para ello contarán con la inestimable ayuda de su inseparable amigo Perry el ornitorrinco (el agente "P"). En esta aventura trepidante llena de acción, puzles, plataformas y jefes finales de aúpa, los jugadores podrán pilotar naves, viajar al futuro o huir de la lava en el mismo centro de la tierra, manteniendo toda la esencia y la diversión de la serie de televisión. Ya a la venta en PS Vita.



Explosiva jugabilidad
Just Cause 3

Novedades, retos, vehículos y armas a tutiplén en la tercera entrega de la serie. A partir del 1 de diciembre para PS4, Xbox One y PC.

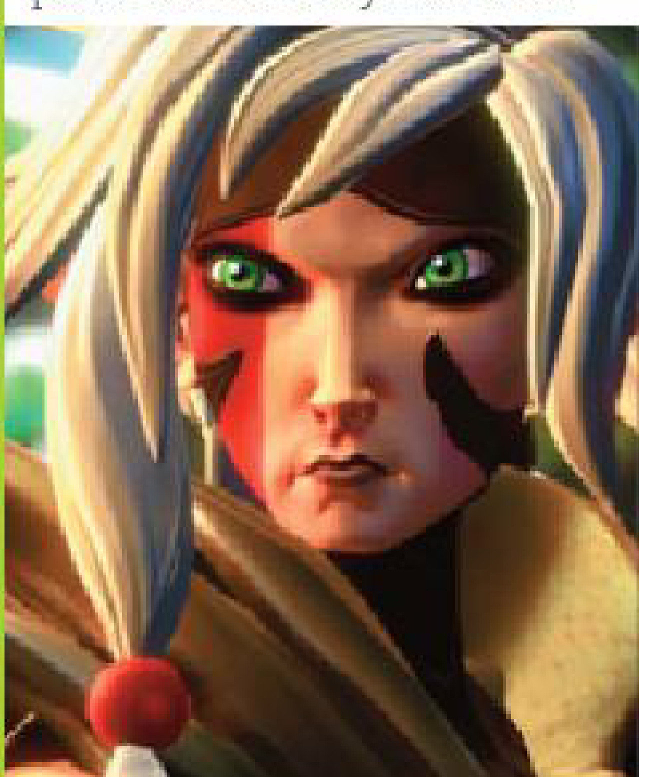


Si algo disfrutarán los seguidores de la saga «Just Cause» en este nuevo capítulo, va a ser con el inmenso mundo abierto por el que pulular en total libertad. En el pellejo del agente de la CIA, Rico Rodríguez, podrán explorar sin límites una paradisíaca isla del Mediterráneo y hacer de todo: desde bucear hasta lanzarse en paracaídas como un James Bond cualquiera, pero multiplicado por veinte. Rico estará dotado de grandes recursos como planear por los cielos, usar un gancho multiusos en situaciones extremas, ponerse al volante de mogollón de vehículos distintos y, cómo no, equiparse de un gran abanico de armas explosivas para sembrar el caos en la República de Medici, oprimida por un tiránico régimen.

Breves |

Battleborn

Habitantes de la última estrella deben de luchar para que no sea engullida por la nada y escuchen el sonido del fin. Molonas armas afiladas para cortar el avance enemigo, munición en abundancia para repeler su ataque, magia para desconcertarlo, robots dementes en pos de la causa para frenar sus máquinas de guerra y talento, mucho talento, para combatir a su líder, el villano responsable del desaguisado, es lo que deberemos utilizar en esta fantasía épica de 2K, creadores también de «Borderlands». A partir del 3 de mayo del 2016.



Mando Star Wars

La "starwarsmanía" traspasa la gran pantalla para aferrarla fuerte entre nuestras manos. Inspirado en el villano más famoso de la galaxia, Sony ha puesto en el mercado el mando inalámbrico DualShock 4 Edición Darth Vader, una original versión del mando de PS4 . Coincidiendo con el lanzamiento de «Star Wars Battlefront», el control destaca por un nuevo diseño que incluye todas las funcionalidades de serie de los mandos DS4 con una evocadora combinación de colores negro, rojo, blanco y azul, que recuerdan al malvado Lord Sith y a otros personajes de la franquicia.



Actualización de la aventura y éxito de la demo

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

A partir del 3 de diciembre estará disponible una actualización de «The Legend of Zelda: Tri Force Heroes», que viene a introducir jugosos alicientes para los seguidores de esta rica aventura.

A través de la demo multijugador que Nintendo puso de forma gratuita a disposición de sus usuarios, el 24 de octubre tuvo lugar una primera toma de contacto online con «The Legend of Zelda: Tri Force Heroes». Ello posibilitó que tres amigos conectados con sus 3DS, cada uno como un Link distinto, podían vivir la aventura propuesta en el juego y viajar a ocho regiones diferentes de Harapia, explorar multitud de recorridos llenos de enemigos, puzles y trampas sólo superables uniendo fuerzas los tres héroes (jugadores). Ahora, quienes ya tengan el juego, tienen la posibilidad de ampliar la experiencia, con una actualización desde el 3 de diciembre que es todo un regalo anticipado de Navidad. Para empezar se añade una nueva región, Grutas sombrías, con 30 recorridos (lo normal son cuatro por región). También el fondo de armario se amplía con nuevos trajes para desbloquear, y será posible vender y comprar señales de amistad del mercader ambulante en Pasarelia, así como añadir nuevos sellos de Miiverse. Para los más exigentes, existirá además la posibilidad del emparejamiento online, para formar equipo con jugadores con un estilo de juego similar. Y si alguno de ellos fastidia la partida abandonándola a la mitad, lo puedes fichar en una lista negra. Oye, para que no te la vuelva a hacer, con «Zelda» un respeto.

> Otra región, 30 recorridos, más trajes, más sellos Miiverse... la actualización viene llena de novedades



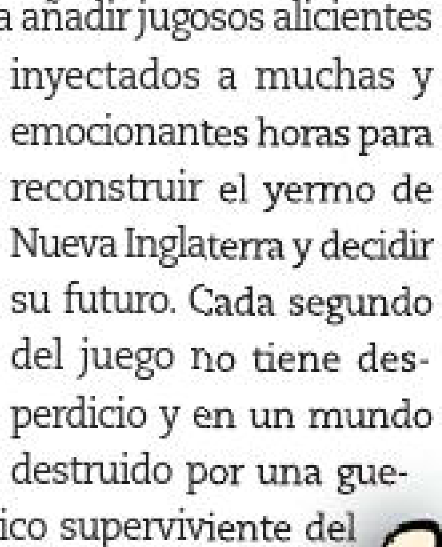
Salto cualitativo en la post-apocalíptica saga de Bethesda

Fallout 4

PS4, Xbox One y PC ya disfrutan de una de las obras más esperadas del año. Extraordinaria inmersión en un enorme mundo abierto y post-apocalíptico donde la supervivencia es la consigna.

Su lanzamiento ha supuesto en poco tiempo ventas millonarias de unidades y descargas digitales. En el aspecto comercial, «Fallout 4» está cumpliendo con creces las expectativas, y suma y sigue. Es en este punto donde hay que preguntarse el éxito del juego. No obstante, detrás de esta joya hay más de cuatro años de trabajo a cargo de Bethesda Game Studios, responsable de otras no menos brillantes piezas como «The Elder Scrolls V: Skyrim». Si grande fue la anterior entrega, «Fallout 3», en esta cuarta colmamos los sueños del mayor aficionado al RPG de acción, con una narrativa absorbente hasta la médula, sazonada por centenares de micro historias, con un gigantesco y detallado mundo para dar carta abierta a la exploración y sorprenderse a cada paso con algún secreto, todo bajo una total libertad de acción. Los sistemas de creación, la mecánica de disparo, los factores de personalización y las decisiones lógicas del jugador vienen a añadir jugosos alicientes inyectados a muchas y emocionantes horas para reconstruir el yermo de Nueva Inglaterra y decidir su futuro. Cada segundo del juego no tiene desperdicio y en un mundo destruido por una guerra nuclear -eres el único superviviente del Refugio 111- tu instinto y la toma de decisiones correctas son fundamentales para salvar el pellejo. Y, cómo no, «Fallout 4» nos lleva a combates extraordinarios, con el sistema de apuntado especial más depurado y más potente que nunca. Una pasada.

> Combates sin pausa, con movimientos de los enemigos a cámara lenta y tiroteos espectaculares

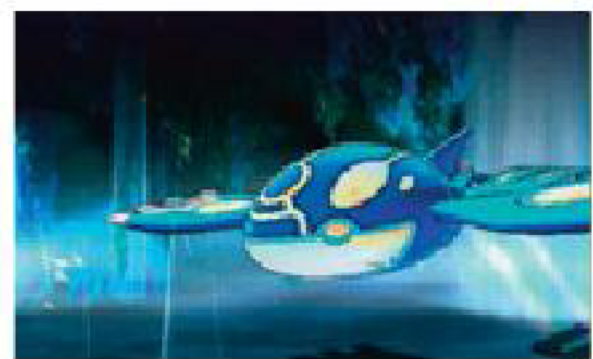




5 motivos para saltar de «Pokémon X/Y» a...
Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa

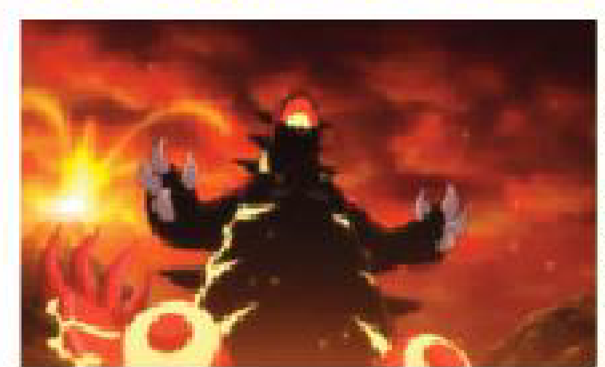
Si por algo nos sorprende el universo de Pokémon es por su capacidad de retroalimentación, para dar siempre un paso más con el siguiente juego. La clásica Edición Rubí, con dos RPGs que añaden habilidades y opciones al ya legendario «Pokémon X/Y», ofrecen muchos motivos para evolucionar en 3DS.

Encuentra a casi todos los Pokémon legendarios



La cacería es completa y de todo pelaje, ya sean Pokémon Treecko (tipo Planta), Torchic (tipo Fuego) o Mudkip (tipo Agua). Y, sobre todo, lo mejor es echar el guante a leyendas como Proudhon (creador de la tierra) o Kyogre (creador de los mares). ¡Hazte con todos!

Aumenta el poder de tus Pokémon legendarios con su Regresión Primigenia



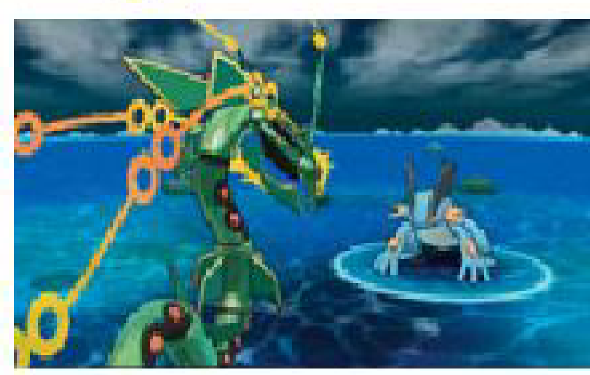
Si cuidamos convenientemente a Groudon y Kyogre, accederemos a una nueva transformación llamada Regresión Primigenia, que les harce volverse casi invencibles adquiriendo poderes y habilidades clásicas. Lo que podemos hacer con ellos sorprende sobremanera.

Viste a Pikachu y adquiere nuevos movimientos especiales



El Pokémon estrella tendrá su propia personalización y atención especial para presumir en los Grandes Concursos Pokémon, que premia su carisma, belleza, dulzura, ingenio y dureza, categoría ésta donde luciremos los nuevos ataques exclusivos.

Domina las megaevoluciones



Mimar y cuidar a nuestros diablillos tendrá recompensa extra, ya que podremos acceder a fantásticas mega evoluciones con las que alcanzaremos mayores cotas de poder en los combates. Para ello, nada mejor que mimarlos con la función Poké Recreo y alimentarlos con Pokélitos.

Multiplia tus opciones tácticas con los Tutores de Movimientos



La tajada estratégica en combate estará más evolucionada que nunca gracias a las nuevas habilidades y movimientos especiales, que nos permitirán desafiar a los ocho Líderes de Gimnasio y llegar a ser el campeón de la Liga Pokémon contra el Alto Mando.

Más megaevoluciones, más movimientos especiales, más habilidades, más personajes... En «Pokémon ROZA» todo es superlativo.



Entre superhéroes y personajes clásicos del videojuego

Cine en casa para navidades

Con la llegada del invierno y la Navidad, el cine, junto a los videojuegos, son los principales argumentos para huir del frío y pasar más tiempo en familia. Si ambos divertimentos se unen, ¡el resultado parece mucho más prometedor!



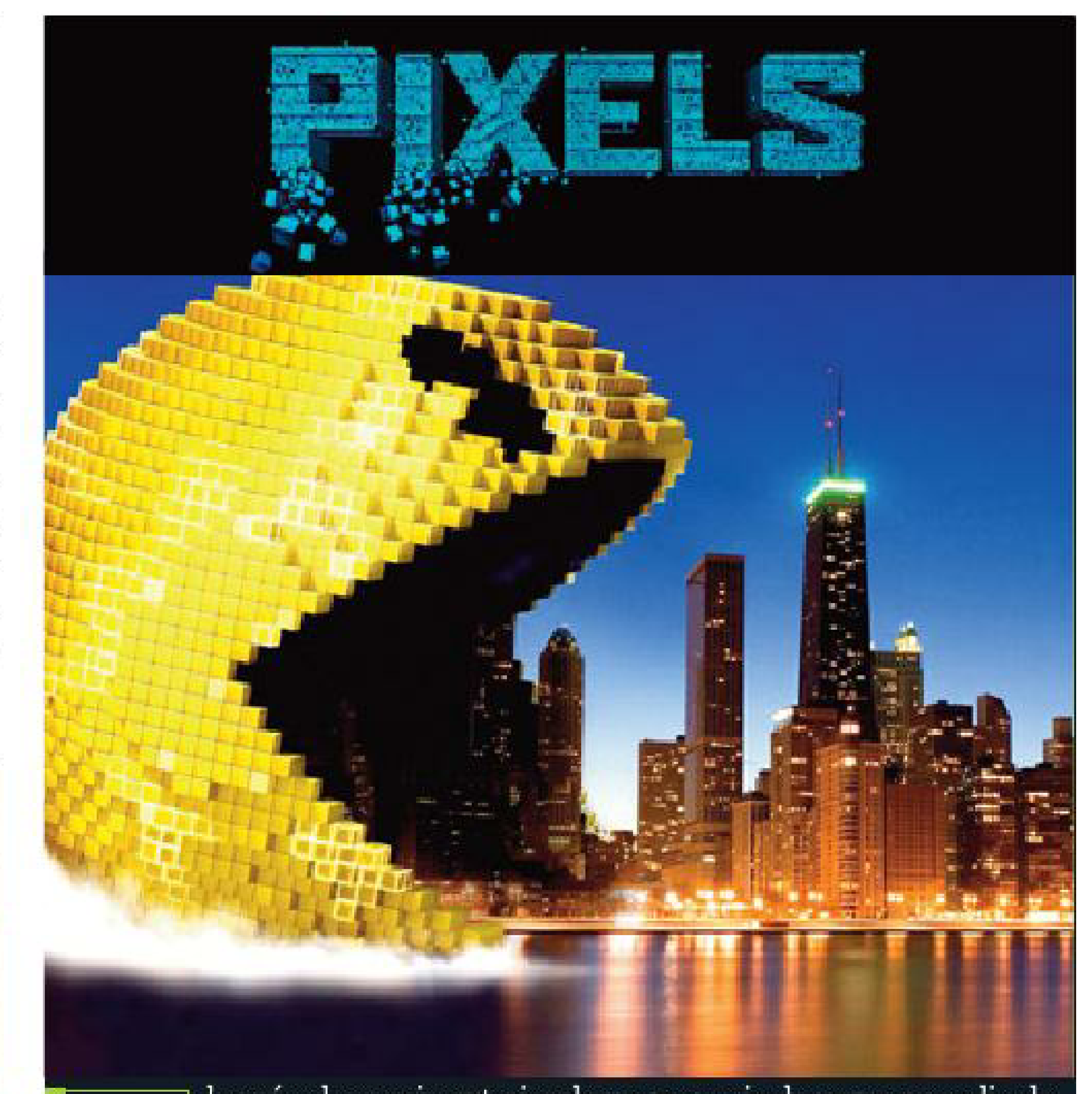
La nueva apuesta de la franquicia de Marvel ha rebautizado la saga con nuevos actores y una nueva historia. El joven y brillante plantel, que aspira a los próximos tronos vacantes en la industria cinematográfica, ha dado un nuevo grado interpretativo a unos personajes afincados en la mera acción y el artificio. Y es que estos cuatro amigos científicos la han liado parda y se han teletransportado a un universo alternativo (Planeta Cero) en el cual se ha alterado su forma física y han recibido ciertas habilidades tras unos desagradables incidentes. Un año después, ya de vuelta en La Tierra, los amigos se han convertido en activos militares para usar sus poderes, aunque sea contra sus propios amigos.



Como en el sofá de casa

Los experimentos científicos fallidos, la mutación y la acción trepidante son las piezas que configuran el universo Marvel. Estas características también encajan de maravilla en el mundo de los videojuegos, tal y como ha sucedido con otros superhéroes y las anteriores entregas de Los Cuatro Fantásticos. Así pues, solo queda esperar si este nuevo comienzo será atraído por la nueva generación de consolas, deseosa por incrementar su poder y demostrar su valía con material original tan provechoso. Seguro que es cuestión de tiempo.

Estreno: 9 diciembre 2015
Distribuidora: Twentieth Century Fox Home Entertainment
Director: Josh Trank
Con: Miles Teller, Kate Mara, Michael B. Jordan, Jamie Bell, Toby Kebbell, Tim Blake Nelson, Reg E. Cathey, Lance E.
Género: Ciencia ficción. Fantástico. Acción



El envío al espacio exterior de un mensaje de paz por medio de la NASA, basado en la cultura imperante en la Tierra (cine, política, videojuegos...), fue considerado una amenaza por parte de los extraterrestres. Por ello, se ha producido un ataque masivo contra nuestro planeta, usando el modelo de nuestros propios videojuegos recreativos. Así, Pacman, Donkey Kong y compañía, en versión XXL, pretenden hacernos añicos si nadie intenta remediarlo. Por suerte, el presi de EE.UU. convoca a Adam Sandler y sus friki-amigos, que triunfaban en los recreativos en los 80, para acabar con las criaturas pixeladas y llenar de acción y carcajadas una pieza original que ya podemos disfrutar desde casa. Chris Columbus orquesta esta batalla cibernética.

Nostalgia recreativa

Pixels no es una película más, sino un vehículo nostálgico capaz de trasladar a los más talluditos a los 80, momento en el que los recreativos se colocaban como principales bazas jugonas. Hoy, aquellos que fueron niños entonces pueden recuperar el típico "antes se vivía mejor", aunque no se lo crean ni ellos. Además, los hijos de estos veteranos descubrirán el origen del mundo del videojuego y reírse de las piezas prehistóricas que disfrutaban sus padres. Todo queda en familia..

Estreno: 20 noviembre 2015
Edita: Sony Pictures Home Entertainment.
Director: Chris Columbus
Con: Adam Sandler, Michelle Monaghan, Peter Dinklage, Kevin James, Josh Gad, Sean Bean, Ashley Benson, Jane Krakowski
Género: Comedia. Ciencia ficción

Story of Seasons

El nuevo producto de la franquicia Harvest Moon llega a Europa tras su andadura en Japón y Estados Unidos; un cambio de aires para los mejores granjeros de 3DS.

Cuando se plantan los cimientos de la vida adulta a una edad temprana, es inevitable que la rutina te asalte muy pronto y sin avisar. Ver el tiempo pasar en tu solitaria propiedad no parece la mejor oferta para gastar toda una vida. Por eso, cuando el/la protagonista de esta aventura descubre un volante para convertirse en granjero/era y trabajar para la villa de Oak Tree Town, el mundo recibe un nuevo baño de color y este personaje una segunda oportunidad para autorrealizarse y ser feliz. Aunque el juego no tiene el título de «Harvest Moon», propiedad de Natsume, no hace falta ser una lumbrera para asociar vida rural y RPG de granja con la serie que ha reflotado la vida campestre entre los más pequeños. Así, en esta nueva aventura granjera, en la que podrás elegir entre chico o chica, atuendos rocambolescos incluidos, todo comienza con la aceptación de tu nueva labor en el campo.

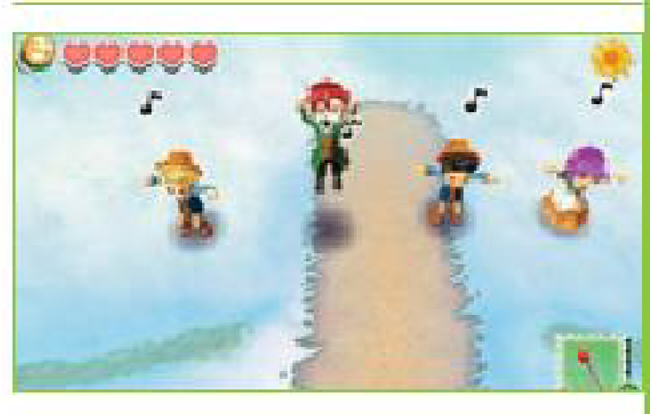
Buenas novedades y muchas sorpresas aguardan en la granja más encantadora del planeta jugón

El pueblo está lleno de personajes para interactuar, sobre todo solteros y solteras con los que flirtear y contraer matrimonio, interesante novedad. Todos ellos tienen su profesión, desde hosteleros a periodistas, y conviene echar el lazo al más adecuado para prosperar de cara al futuro. Para eso es necesario dar el callo en el campo de labranza, independientemente de las condiciones climatológicas, usar la azada para plantar, esparcir semillas, recolectar... No obstante, es conveniente controlar la resistencia (corazones) y la salud para evitar desmayos y enfermedades. Por otro lado, la pesca es una de las nuevas incorporaciones para obtener beneficios. Además, se ha añadido una modalidad por la que es posible intercambiar productos con personas de todo el mundo.

El trabajo duro tiene la recompensa de diferentes planos con los que mejorar la granja. Desde nuevos materiales a ingredientes de cocina, los planos pueden obtenerse tras los tutoriales o en las tiendas y son vitales para progresar en el juego. Otro factor importante a tener en cuenta es que hay que saber gestionar los recursos adecuadamente, por ejemplo cuando realicemos trueques con países extranjeros.



Nintendo | Vida virtual
1º trimestre 2016
www.nintendo.es





Animales a raudales

En «Story of Seasons» disponemos de animales eminentemente granjeros con los que sacar adelante el negocio y otras cuantas mascotas que, además de darnos calor y cariñitos, pueden hacer parte del trabajo sucio. Como ya aprendimos en la guardería, la vaca nos da leche, la gallina nos da huevos, las ovejas y alpacas lana y el conejo de Angora su pelo. Además, los perros espantarán a los intrusos, con los caballos nos trasladaremos y los gatos nos traerán sorpresas. Aunque si lo nuestro es la emoción, podremos mantener animales exóticos en el safari.

STAR WARS BATTLEFRONT

Sumérgete en tus fantasías de combate de Star Wars

Los ominosos pasos de un AT-AT retumban. Las fuerzas rebeldes disparan blásters. Las speeder imperiales vuelan. Los combates aéreos entre escuadrones de X-Wings y cazas TIE llenan el cielo. Sumérgete en las épicas batallas de Star Wars que siempre has soñado y crea tus momentos heroicos en Star Wars Battlefront.

No hay que ser adivino para darse cuenta de que estamos ante uno de los juegos más ambiciosos y esperados del año. Básicamente por la coincidencia temporal con el gran acontecimiento de la industria del entretenimiento de la década: el episodio VII de Star Wars. Y también porque EA y DICE llevan trabajando a conciencia durante los dos últimos años para que la saga galáctica vuelva a encandilar a los fans como en los viejos tiempos. De Battlefield a Battlefront, tanto monta, la espectacularidad épica de los combates en campos de batalla legendarios da en este título un paso al frente de gigante. Luke, Darth Vader, el Emperador y todos los protagonistas del Monte Rushmore de la iconografía popular creada por George Lucas revolucionan el sector de los videojuegos como nunca.
Así, tendremos que lucha en nombre de la Rebelión o del Imperio en variadas partidas multijugador de hasta 40 jugadores, o en emocionantes desafíos basados en las películas de la franquicia galáctica, ya sea en solitario, a pantalla dividida o en cooperativo en línea. Star Wars Battlefront combina como nunca acción épica y galáctica con impactantes recreaciones de los planetas, armas, personajes y vehículos más emblemáticos del imborrable universo Star Wars, además de los sonidos originales de las películas, para brindar a los fans la experiencia definitiva, auténtica e inmersiva que deseaban. Es hora de agarrar la espada láser con fuerza y al ataque.

Combate terrestre a una escala galáctica

- Libra batallas épicas en planetas tan emblemáticos como Hoth, Endor y Tatooine. Además traslada la batalla a un nuevo planeta inexplorado, Sullust.
- Pilota una amplia gama de vehículos terrestres que incluye veloces motos speeder, enormes AT-AT y mucho más.

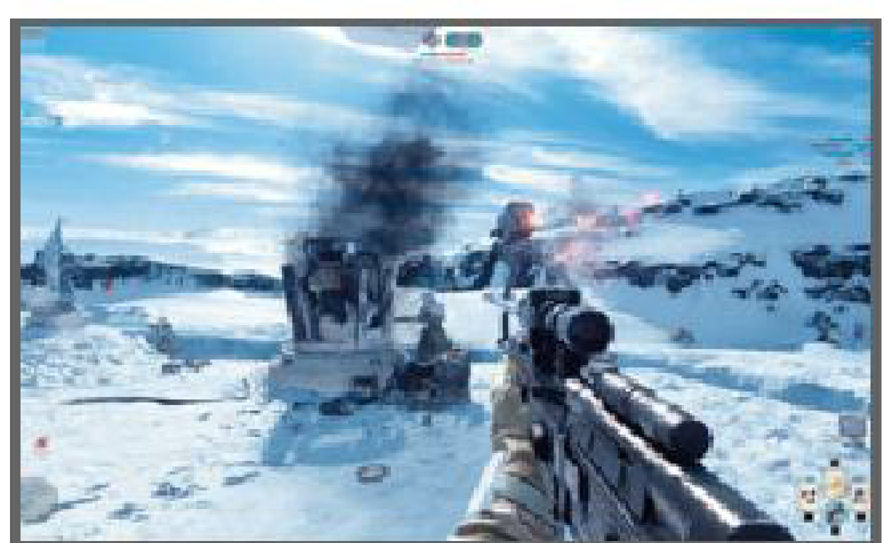
Pensado para los Jedi y para los Padawan

- Lucha junto a tus amigos en línea o sin conexión en el modo cooperativo a pantalla dividida y cambia al instante entre las vistas de primera y tercera persona.
- Experiencia definitiva Star Wars online, con modos tan excitantes como Supervivencia, Entrenamiento y Batallas.

Asalta los cielos de Star Wars con épicos combates aéreos

- Pilota el Halcón Milenario, los X-Wings, los cazas TIE y otros de tus vehículos favoritos en grandes combates aéreos.
- En el modo Escuadrón de Cazas competiremos entre dos equipos de cada facción (imperio y rebeldes), poniéndonos a los mandos del mítico Slave I de Fett.



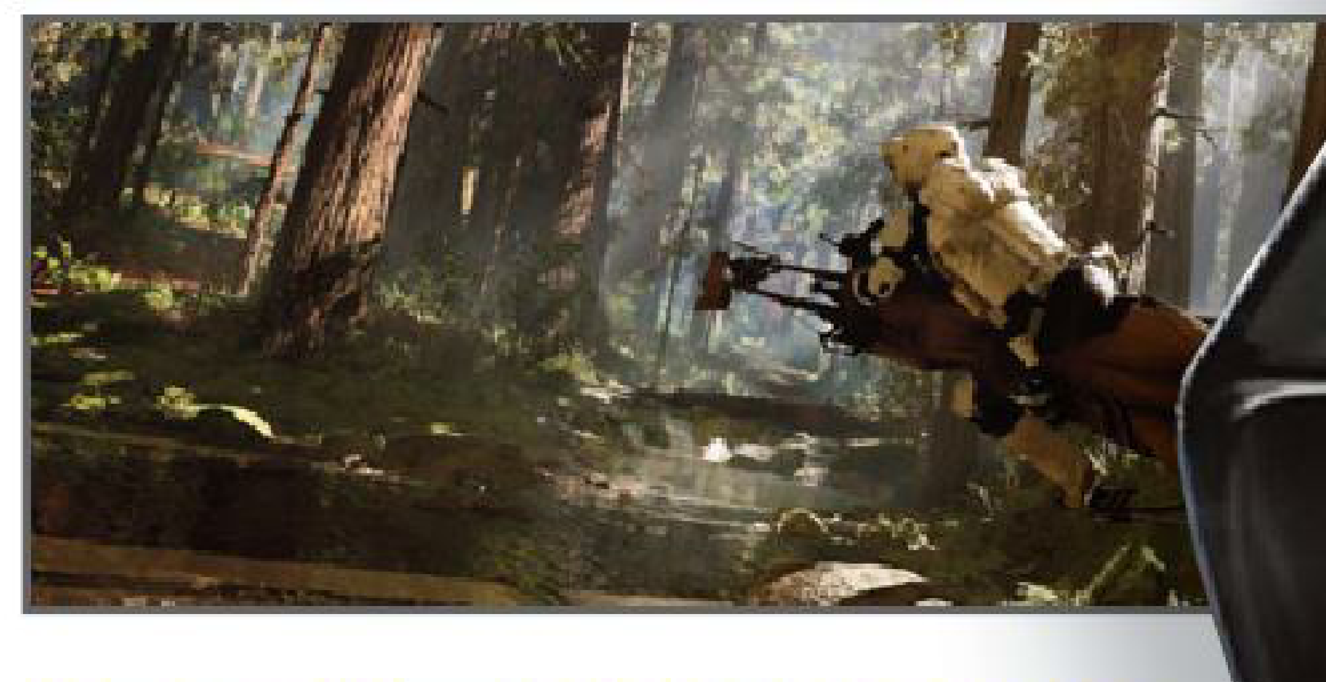






La experiencia de entretenimiento interactivo más inmersiva y fotorrealista

- Visita planetas clásicos de la trilogía original de Star Wars con un nivel de detalle, realismo y autenticidad sin precedentes que te llevará a una galaxia muy, muy lejana.
- Disfruta de asombrosas réplicas digitales de los modelos de la película original de Star Wars, recreadas con una fidelidad realista gracias a la tecnología fotogramétrica empleada por DICE.



Domina el frente de batalla con los míticos personajes de Star Wars

- Juega con algunos de los personajes más inolvidables del universo Star Wars, como Darth Vader y Boba Fett.
- Reúnete con varios de los personajes más queridos de la trilogía original, como C-3PO y R2-D2.



FICHA TÉCNICA

Plataforma
PC
Xbox One
PlayStation®4

Nº de jugadores
Sin conexión a Internet: 1-2
En línea: 40

Mes de lanzamiento
Noviembre de 2015

Compatible con sensor de movimiento

Sitio web del juego: www.starwarsbattlefront.com
Para más activos artísticos: https://dam.ea.com
Categoría: Acción en primera persona
Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: DICE





STAR WARS BATTLEFRONT

Pilota los mandos de la mayor experiencia galáctica

Posiblemente estemos ante el pasaporte VIP más concienzudo y brillante para meternos hasta la cocina en la esencia de Star Wars: emocionantes combates, vehículos legendarios, armas potentes y personajes secundarios de lujo harán de esta aventura una experiencia inolvidable llena de adrenalina y sabor cinéfilo.

Ponerse al volante de «Star Wars Battlefront» es toda una experiencia para cualquier amante de la saga de Lucas: recorrer un sinfín de escenarios pudiendo freír a los enemigos con los blásters, envolverte en la capa de leyenda, transportar un ATT-TS o manejar un X-Wing o un Tie Fighter es un sueño que, hasta ahora, pocas veces se había hecho realidad. Antes de nada, para disfrutar de la fantástica jugabilidad del juego, es conveniente ensayar algunas misiones de contacto con el modo Entrenamiento, que nos guiará para poder utilizar a héroes y villanos, a controlar la velocidad de las motos imperiales y a modular nuestra fuerza e IA en una serie de desafíos con tres niveles de dificultad. ¿Qué sería de un buen jedi sin su etapa de aprendizaje? Una vez que nos hemos hecho con los intuitivos controles nada mejor que probar nuestra pericia con el modo Supervivencia, con oleadas de enemigos que nos asaltarán por doquier en manadas cada vez más complicadas y exigentes. Y si nos atrevemos a ensamblar cohetes (como decían en el mítico "Moon Cresta") a pantalla partida, mucho mejor. Ya metidos en faena, solo queda disfrutar del magnífico arsenal a nuestra disposición, con más calidad que cantidad, y que hará que los escenarios se iluminen con nuestros subfusiles y blaster tipo E11 o A280. Recomendable usar la recarga rápida para no perder ripio ni bala. Lo dicho, un shooter con la mirilla muy bien engrasada.

FUSILES, GRANADAS, TORPEDOS Y TODO TIPO DE ARMAMENTO CONVIERTEN CADA COMBATE EN UNA EXPERIENCIA ÉPICA



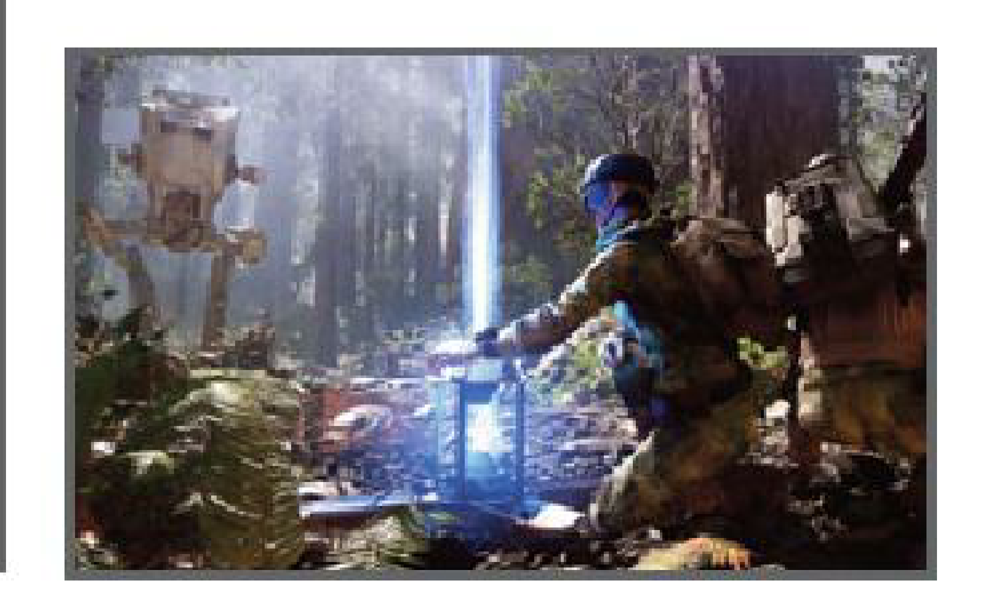
Majestuosos planetas para explorar



• Siente la belleza de parajes míticos en las trilogías galácticas como Endor, Hoth, Sullust o Tatooine. Unos escenarios perfectamente reproducidos y con todo lujo de detalles para poder experimentar toda la acción a raudales del juego, y de paso admirar sus entornos naturales, con toda la vegetación, población autóctona y lugares secretos a nuestra disposición. Haz turismo invadiendo un planeta.

Cartas estelares con ases en la manga

• Un aspecto fundamental en el juego es saber barajar y elegir las cartas estelares para el combate. Mochilas de salto, granadas, ballestas, células criogénicas, fusil de ciclos, mira de precisión, torpedo de iones y muchas más mejoras estarán a nuestro alcance.



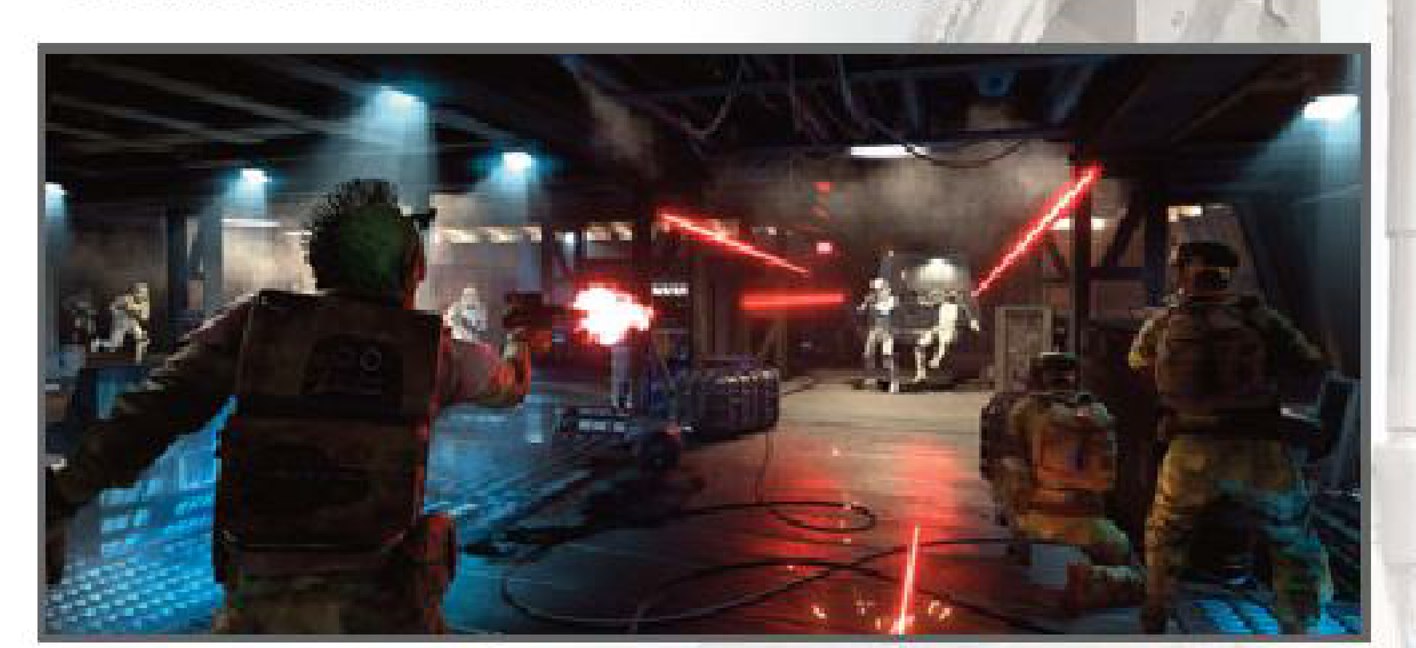
La auténtica batalla de los planetas se hace realidad ante nuestros ojos gracias a unos escenarios espectaculares

Continúa la experiencia galáctica en territorio móvil

- Con Star Wars Battlefront Companion, aplicación gratuita disponible en smartphones, tabletas e internet, podremos ampliar datos, analizar nuestro progreso, personalizar el armamento, conectar con los amigos y recibir noticias calientes del juego.

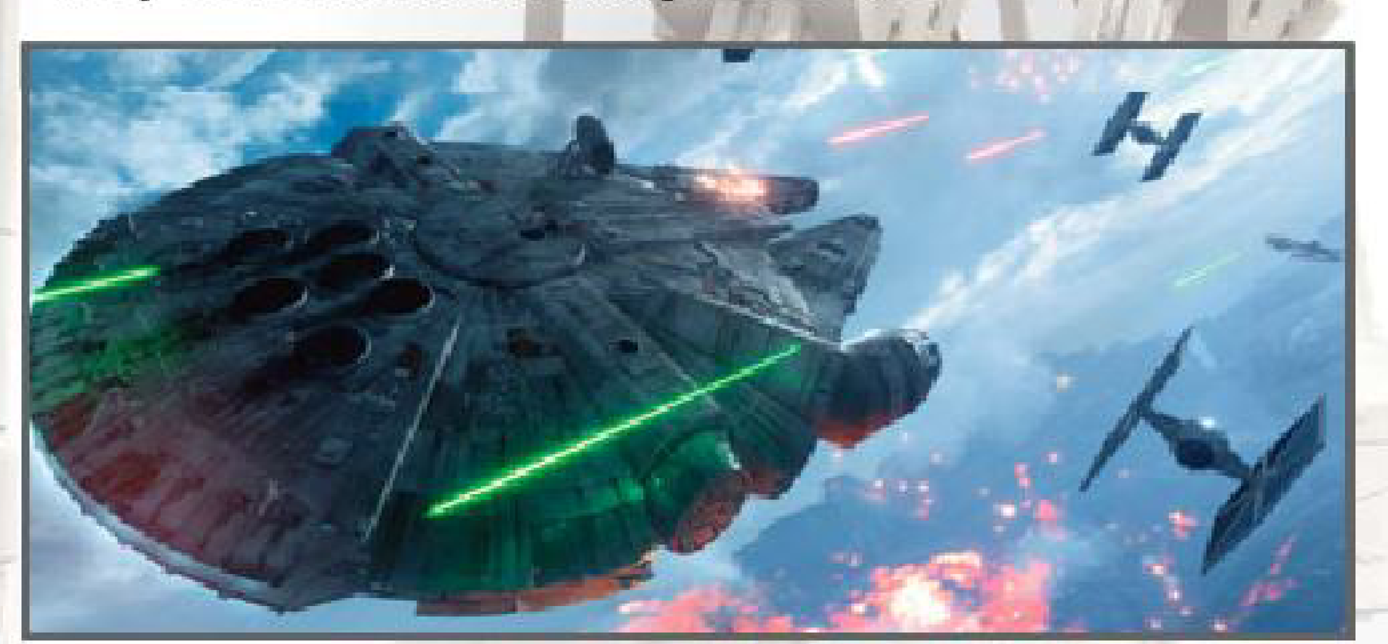
Carismáticos personajes desbloqueables

- ¿Se te queda corto el elenco habitual de Star Wars? No hay problema: gracias al editor de personajes, podremos personalizar nuestro aspecto desbloqueando razas y tipos como los pulposos quarren, los reptilíneos rodianos o los "avatarescos" twi'leks. Un amplio bestiario galáctico que viene a enriquecer este shooter con sello cinéfilo inconfundible.



Vehículos milenarios

- Uno de los atractivos del juego es gozar del virtuosismo ingeniero de naves míticas como el Halcón Milenario, dotado de modificaciones especiales y potentes secretos. Las batallas en el espacio contra las naves del Imperio son apoteósicas. Tampoco se queda corto el Speeder de nieve, con cañón de arpones y cable remolcador. Para par de bichos.



NEED FOR SPEED™

Quemar rueda como querían los fans

Descubre el mundo abierto nocturno de la auténtica cultura de coches urbana con cinco nuevas formas de jugar en esta experiencia definitiva de Need for Speed. Escribe la historia de tu triunfo a través de cinco historias únicas entrelazadas entre sí, mejorando tu reputación y convirtiéndote en el icono definitivo de las carreras urbanas.

Los fans querían más profundidad en las posibilidades y esencia de la saga de carreras nocturnas más popular del mundo de los videojuegos. Y dicho y hecho. El nuevo «Need for Speed» es el más adrenalínico de la serie, con cinco formas diferentes de jugar para una experiencia "velocípeda" tan variada como auténtica, y con la opción de personalizar nuestro coche a nuestro antojo. También darle al turbo sin complejos en un mundo abierto lleno de cultura de coches real y una narrativa que impulsa tu juego. Y es que Ventura Bay es tu patio de recreo urbano – desde empinadas colinas con vistas a la ciudad hasta barrios urbanos con curvas cerradas - la ciudad se llena de vida, mientras que otros duermen. El hogar de cinco iconos de la conducción del mundo real, cinco héroes de la cultura automovilística que te inspirarán mientras escribes la historia de tu propio triunfo.

Cinco formas de jugar

La historia del videojuego está inspirada en iconos de la conducción del mundo real y en cómo se expresan en las calles a diario. Ojito a estos cinco...



- **Velocidad:** Magnus Walker colecciona y restaura clásicos Porsche 911; es conocido por conducir a alta velocidad y te llevará a mejorar tu reputación a través de una conducción llena de adrenalina.
- **Estilo:** Ken Block se destaca por su estilo agresivo al conducir, como lo exhibe en su serie de Youtube GYMKHANA. Gana este reconocimiento dominando el arte de la precisión al derrapar por las esquinas de las calles.
- **Tuneado:** Nakai-san es el fundador de RAUH-Welt BEGRIFF (RWB), una compañía de tuning y personalización reconocida mundialmente. Esmérate en crear tu coche personalizado a la perfección para lograr impresionarlo.
- **Banda:** Risky Devil son un célebre equipo urbano de drift. Estos chicos son los reyes dominando la conducción a proximidad. Conduce en grupo manteniendo el control a centímetros de distancia del caos.
- **Forajido:** Morohoshi-san es un tipo al que no le importa lo que digan de él; hace lo que quiere. Es habitual verle por las calles al volante de su coche personalizado. Arriésgalo todo al llamar su atención mientras juegas con la poli y escapas de ella.

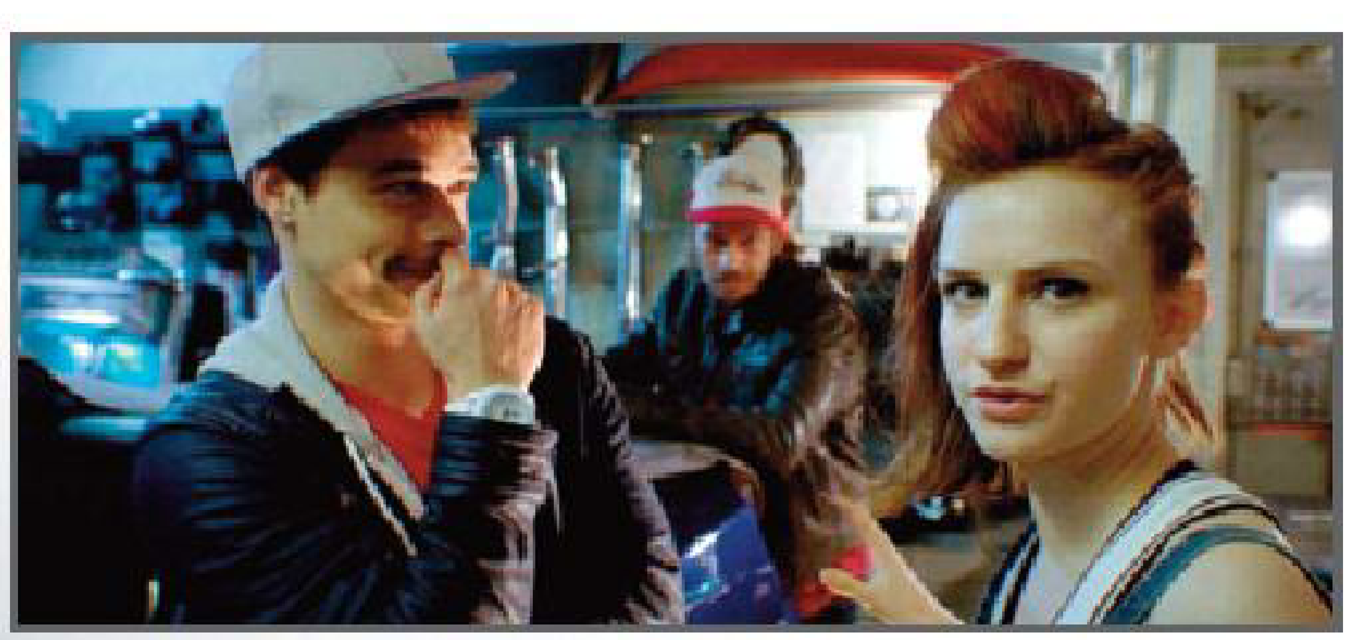
Personalización variada y auténtica

Tu coche será el reflejo de tu personaje gracias a las muchas opciones de personalización estética y de las prestaciones. Con coches emblemáticos cuidadosamente escogidos, las mejores marcas del mundo del tuning y las más auténticas, mejoras en el rendimiento y una conducción personalizada. Crea tu propia carrera y salta a las calles.



Narrativa

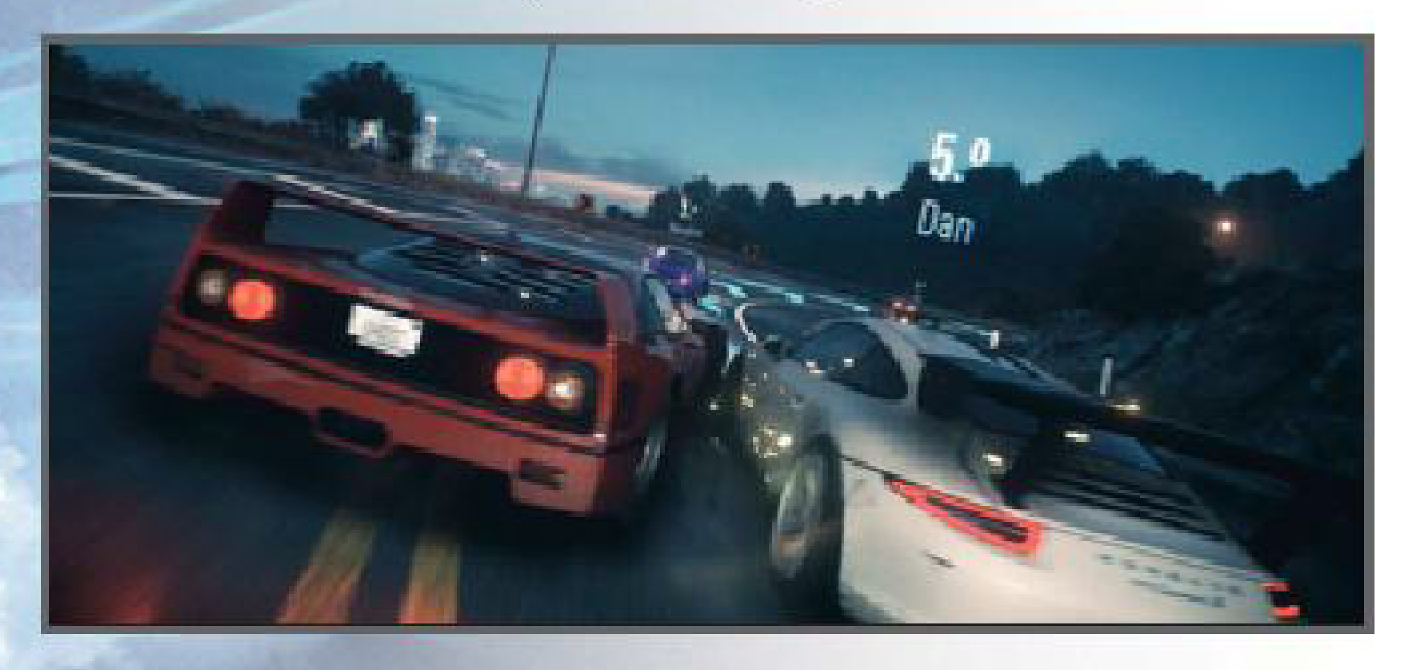
Un verdadero icono mundial sirve de inspiración a cinco historias únicas entrelazadas entre sí. Cada decisión, cada segundo y cada minuto impulsa tu experiencia como jugador hacia una aventura que te convertirá en el icono definitivo. Contribuye a ello la estupenda fusión de imagen real con motor de juego que te hace estar aún más integrado en la historia.





Entorno urbano de la Costa Oeste

Pasa el día recorriendo el mundo abierto y nocturno de una cultura de coches urbanos que desconocías. Este nuevo y asombroso mundo combina la potencia de las nuevas consolas con el "sobrealimentado" motor de juego Frostbite y ofrece un mundo muy variado y abierto, con el doble de carreteras transitables que Need for Speed Rivals.



FICHA TÉCNICA

Plataforma	Nº de jugadores
PlayStation 4 Xbox One PC	1-8 (Competitivo: 2-8 online)
Mes de lanzamiento	Noviembre 2015

Sitio web del juego: www.NeedForSpeed.com

Categoría: Carreras, Acción
Editora: Electronic Arts
Desarrolladora: Ghost Games

12



Metal Gear Solid V The Phantom Pain



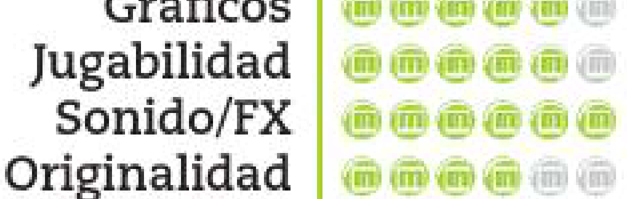
Los personajes de apoyo dan un toque todavía más estratégico a las misiones, que se jugarán de maneras distintas dependiendo de a quien elijamos

Metal of Duty

El segundo modo para medirse en línea contra otros usuarios es el Metal Gear Online. Se trata de un modo competitivo más típico que ya hemos visto en otros juegos de la serie, donde habrá partidas de todos contra todos, lucha por equipos y alteraciones de capturar territorios. Nada más empezar tendremos que elegir el tipo de soldado que queremos ser, eligiendo entre varias clases que varían sus atributos, como ser más rápido, silencioso o resistente. Según vayamos subiendo de nivel (o gastándonos dinero real) podremos acceder a nuevo equipamiento.

Konami | Aventura, acción
A la venta | 18+
www.konami.jp/mgs5

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

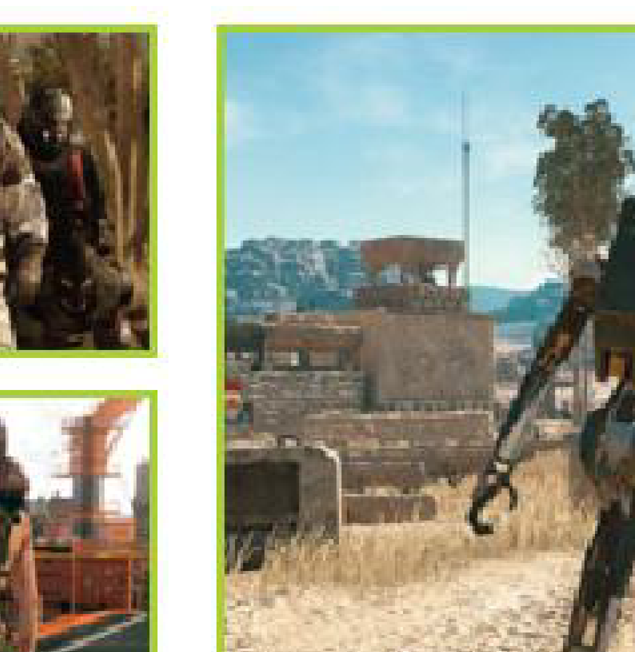




En un año cargado de grandes títulos, elegir el mejor del 2015 lo hemos tenido claro desde el 1 de septiembre: Big Boss sigue siendo el jefe.

En un ciclo que ronda los tres o cuatro años desde 1998, Metal Gear ha sido puntual en ofrecernos un capítulo nuevo de sus historias de espías, ofreciendo en cada entrega un nuevo giro de guión y cambios notables en la jugabilidad que justificaban siempre las alabanzas y buenas críticas que recibían. El extenso período de promoción de la quinta parte numerada, de la que llevamos viendo imágenes (a veces sin saberlo) desde 2012 subió mucho las expectativas de «Metal Gear Solid V», y aún así ha sido capaz de superar la mejor de las esperanzas. Enumeremos: ¿qué hace excelente a un juego? ¿Su jugabilidad? «The Phantom Pain» no solo es la cumbre de una saga de 28 años poniendo al límite el género de espías, sino que es la tercera vez que lo reinventa y te mete de lleno en la nada aburrida rutina de un super soldado capaz de todo. No hay ningún momento para aburrirse, porque infiltrarse sigiloso es tan satisfactorio como los momentos más cargados de acción y adrenalina. ¿Y los apartados técnicos? Cuando después de «GTA V» pensábamos que lo habíamos visto todo en mundos abiertos, llega «Metal Gear» y de nuevo nos deja pasmados. Es verdad que se trata de un mundo menos complejo que la obra de Rockstar, pero los escenarios, sobre todo en PS4 y PC, parecen completamente reales. Lo mismo se puede decir de los personajes, tan expresivos como cualquier actor de renombre, y todo acompañado por una banda sonora gloriosa.
Todo queda culminado con un argumento mucho más ligero que el de entregas anteriores, pero con un giro final demencial que mira de tú a tú al usuario. Kojima, el genial director de esta maravilla, se despide de su saga más famosa diciéndole a los jugadores que todos estos años ha conseguido hacer una leyenda de «Metal Gear» gracias a ellos, y les hace completamente protagonistas incluyéndolos de una manera muy original en la historia del juego. Desde luego que habrá futuras entregas en la serie, pero será muy difícil que lleguen a cuadrar el círculo como ha hecho «The Phantom Pain». Soberbio.

Todas las armas, vehículos, insignias y hasta bases son cien por cien personalizables, con miles de variaciones a nuestro alcance



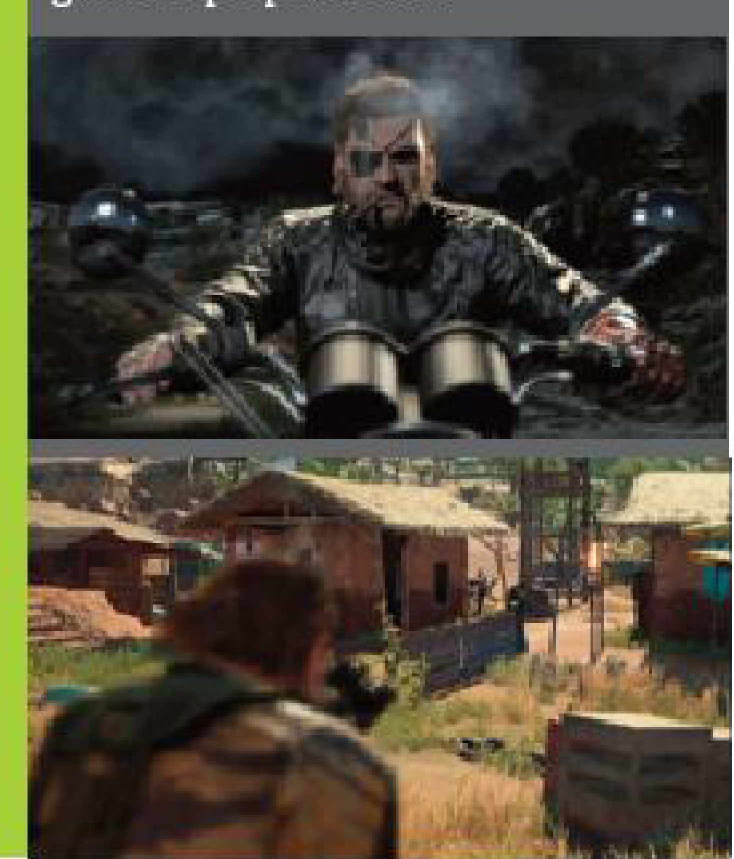




Militares sin fronteras

Uno de los modos online que contiene «The Phantom Pain» nos permite administrar los recursos conseguidos en el modo historia para crear bases avanzadas. Primero las construimos, luego las llenamos de soldados y armas, y luego desde ellas podemos atacar a otros usuarios o defendernos de sus intentos de abordaje. Si durante un abordaje a un usuario nos detecta una cámara o un enemigo, el otro jugador será alertado y se podrá incorporar a la batalla, intentando evitar que secuestremos a sus hombres en un sigiloso uno contra uno. Este interesante aliciente permite incorporar a la jugabilidad clásica de la serie, elementos propios dentro de un mundo abierto de grandes proporciones.





Xenoblade Chronicles

El nuevo Xenoblade ya está a la venta, y llega dispuesto a demostrar por qué dejó con la boca abierta a todo el mundo durante la pasada feria del E3...

«Xenoblade» por fin aterriza con el mismo ímpetu que sus protagonistas desembarcan en el fantástico mundo de Mira. En un año sobrados de buenos mundos abiertos, la saga nipona presenta el sucesor de aquel juego que en 2010 nos llamó tanto la atención, el «Chronicles», en exclusiva ahora para Wii U.

La historia es la típica aventura donde se mezclan conceptos de supervivencia, exploración y combate, ya que tendremos que visitar e investigar numerosos rincones de un planeta francamente gigantesco. Ni Los Santos ni el Afganistán de «MGS V» llegan al tamaño de este monstruo en mapeado, lo cual asegura por lo menos 50 o 60 horas de juego si queremos descubrir los secretos de Xenoblade. Teniendo en cuenta que es un título donde la historia no juega un papel muy importante, se trata de todo un logro conseguir semejante duración y que nos mantenga enganchados hasta el final. Es verdad que podemos personalizar algunos aspectos, y que incluso en determinadas cinemáticas elegiremos qué frases dirá el anónimo protagonista, pero atrás quedan las mecánicas de Xenogears que asemejaban el juego a una película interactiva. El diseño tiene un toque "manga" más acusado que antes, lo cual casa muy bien con las mecánicas un tanto tradicionales a la hora de afrontar la aventura.

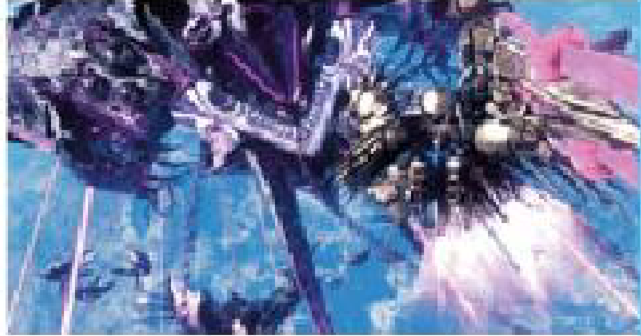
> Un mundo enorme y sorprendente,con estilo de aventura manga, no espera en este «Xenoblade»

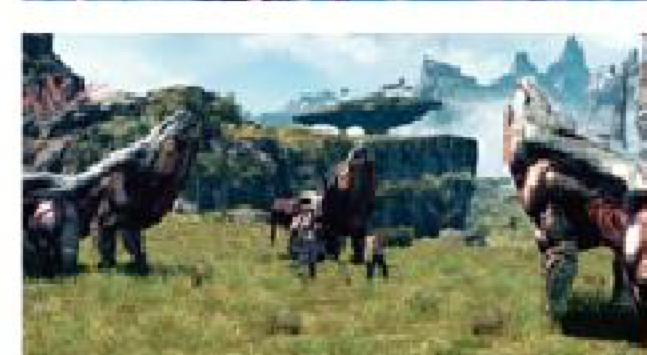
Que no te asuste la inmensidad del nuevo «Xenoblade»: su enormidad tiene consistencia, y en ningún momento, aunque te pierdas en el mapa, tendrás la sensación de aburrimiento y te parecerá que de verdad estás colonizando territorio virgen. Es lo mejor que se puede decir de un juego sobre pioneros: siempre estarás descubriendo nuevas cosas.

Avanzar por el mundo de Mira será mucho más sencillo una vez desbloqueemos un robot gigante, pero hasta entonces no dejarás de maravillarte con la calidad de los escenarios, excelsamente presentados desde Wii U.

Nintendo | Aventura, acción
Diciembre | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

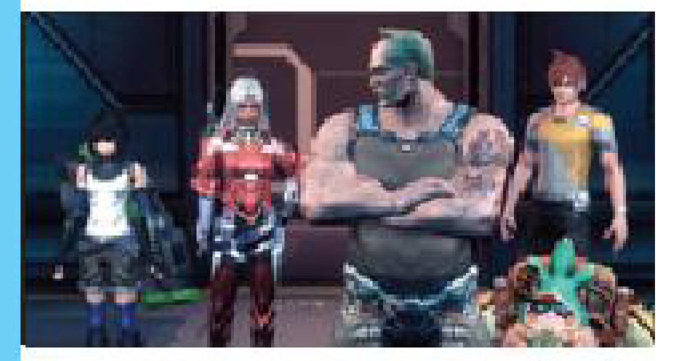


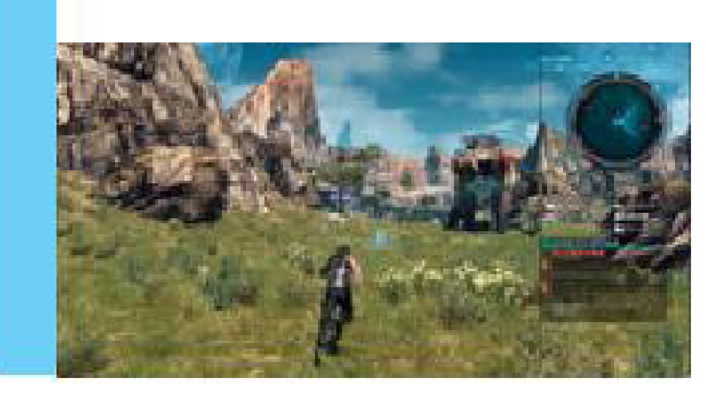




Con calma pero sin pausa

El ritmo general es muy tranquilo, si bien en los combates tendremos que estar muy alerta. Se trata de una mezcla de acción en tiempo real con menús, donde tendremos que coordinar algunos temporizadores para lanzar ataques y administrar las posibilidades de nuestro equipo. Es importante conocer las habilidades de cada miembro, porque sus aptitudes particulares pueden salvarnos el pellejo en más de una ocasión. Descubrir quién es el compañero perfecto para cada momento forma parte del peculiar sentido de la exploración que tiene «Xenoblade».



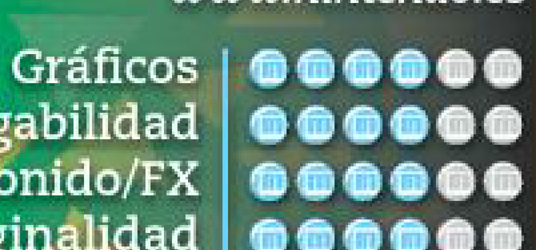



4
FANTÁSTICOS
EN DICIEMBRE
EN ALQUILER Y VENTA DIGITAL,
DVD VIDEO Y Blu-ray Disc
20th Century Fox
© 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation and TSG Entertainment Finance LLC. Todos los derechos reservados.
© 2015 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos los derechos reservados. TWENTIETH CENTURY FOX,
FOX y sus logos asociados son marcas registradas de Twentieth Century Fox Film Corporation y de sus entidades corporativas.

Animal Crossing amiibo Festival

Nintendo | Vida animal, party
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Tablero personalizado

Ya sabemos que el objetivo de este chispeante juego es conseguir el mayor número de felicipuntos posible, pero éstos no solo sirven para golear al rival y llevarte la victoria a casa, sino que pueden utilizarse para personalizar el tablero cuando la barra de felicipuntos esté a tope y te permita adquirir el felicibono. ¿Quieres decorar, por ejemplo, el paisaje con un molino? Dicho y hecho, y te espera mucho más, como un montón de personajes decorativos que pueden añadirse con las tarjetas amiibo. Además, los ya famosos felicipuntos también sirven para vestir a los personajes a la última.









amiibo, rey del baile

Canela y Candrés son los primeros invitados a la fiesta más importante de la franquicia, pero la lista contiene personajes futuribles tan graciosos como Totakeke, Tom Nook, Pili, Nuria y Paka, cada uno de su padre y de su madre. Solo es necesario acercar la figurita al GamePad y jugar, aunque basta con un amiibo para iniciar la partida y ofrecer un aldeano invitado a nuestros colegas si no poseen sus propias figuras. Al final, los felicipuntos se guardan en cada figurita. También las tarjetas amiibo prometen personajes y otros elementos para desbloquear. ¡Toda una fauna completa sobre el tablero!

La incorporación de los amiibo a la ecuación de Animal Crossing + Wii U estalla en una fiesta sin igual, cuyos afitriones presumen de cola y gracia.

Aunque Mario es el único que ha celebrado cumple este año, 2015 está siendo, sin duda, el año de «Animal Crossing». Y para no quedar detrás del fontanero, se ha montado una fiesta épica, en plena resaca tras el exitazo «Home Designer» que vimos en el mes de octubre. Por eso, este festival debía contar con los personajes más jóvenes y pandilleros de la factoría Nintendo, los queridos amiibo, capaces de viajar del estado físico al virtual con un simple movimiento. Canela y Candrés son los elegidos para rellenar el pack inicial de amiibo Festival, junto a tres tarjetas para que empiece la fiesta cuanto antes.

La mecánica es sencilla. Con hasta cuatro de nuestros amigos (de carne y hueso) nos lanzaremos a la aventura sobre un tablero que simula un encantador pueblo repleto de animalejos. Antes, tendremos que elegir en qué tablero queremos desenvolvernos, pues cada uno de ellos corresponde a un mes del año y todo dependerá de lo que ocurra en dicho período de tiempo, condiciones climatológicas incluidas. Justo después de dicha elección, tendremos que lanzar el dado ficticio para avanzar por cada una de las casillas, las cuales guardan eventos inesperados que te harán llenarte los bolsillos o quedarte sin blanca. Dichos eventos son variados y famosos por los más veteranos del juego, pues hablamos de comprarle nabos a Juana los domingos o la Caza de Insectos, o de los eventos especiales de las estaciones, entre los que se encuentran el Día de los Juguetes, la Caza del Huevo y Halloween. Contamos con treinta turnos en cada tablero y, casualidades de la vida, cada uno de ellos corresponde a un día de cada mes. Cuando termine cada jugada, la Tierra rotará y notaremos la incidencia del día y de la noche.

> Los amiibo de Animal Crossing se posan en el tablero Wii U para llevarse el protagonismo con sus encantos y modos de juego

No obstante, el objetivo último del juego es de lo más romántico: la felicidad. Si el animal amiibo es feliz, lo demás no importa, y esto se podrá medir según el nivel de felicipuntos obtenidos. No hay nada mejor que los felicipuntos en «Animal Crossing amiibo Festival» y la idea es hacer todo lo posible por conseguirlos, incluso cambiar las bayas obtenidas por dichos estupendos valores. Por cada 1000 bayas, obtendremos un felicipunto y, así, hasta atesorar toda la felicidad que quepa en el cuerpo, aunque sea tan pequeño como el de nuestros queridos amiibo. ¡Que comience la fiesta!



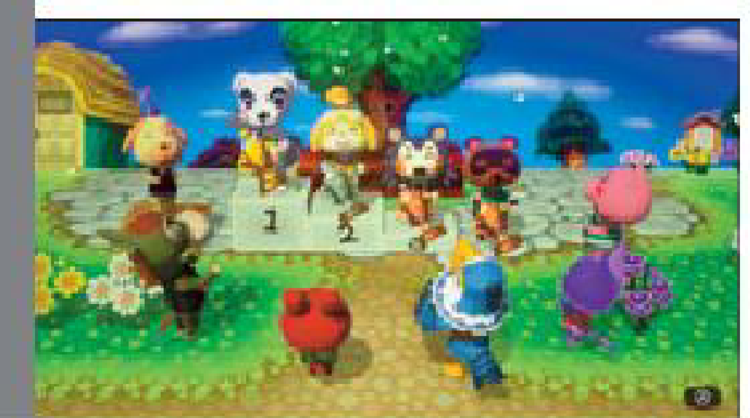
La estupenda fiesta que amiibo ha preparado en «Animal Crossing» espera al mejor grupo de invitados para convertir el acontecimiento en épico. Al y Paca (al centro e izquierda de la foto) son dos de los invitados que podemos incluir con los amiibo disponibles en las tiendas, pero las tarjetas amiibo también pueden desbloquear algunos personajes, como la querida Rosie que sonríe a la derecha de la imagen. Hala, a mover la colita.

Guía de juego

Aunque el juego principal parece divertido, «Animal Crossing amiibo Festival» alberga varios modos con el fin de añadir diferentes temáticas a la suculenta fiesta que prepara. Así pues, una vez avances y te hagas con un puñado de felicipuntos, éstos servirán para desbloquear nuevas aventuras interesantes, como la maravillosa Huida de la isla desierta para un jugador, en



la que manejarás un equipo que tendrá que trabajar codo con codo para escapar de dicha isla. Por otro lado, los concursos dentro de los juegos siempre han sido un punto fuerte dentro de la filosofía Nintendo, más si estos ponen a prueba a los jugadores con sus propias materias. Por este motivo, tendrás que tirar de historia Animal Crossing para triunfar en el Quiz Show que estos animalitos te han preparado. Pero eso no es todo, pues extraordinarios minijuegos te esperan para completar los modos alternativos, y van desde pruebas de ingenio hasta carreras de velocidad. La diversión más nintendera y dicharachera está garantizada.



Mario Tennis Ultra Smash

Los personajes más carismáticos del Reino Champiñon saltan a la pista, para dirimir quién es el mejor con la raqueta en las manos en partidos divertidísimos.

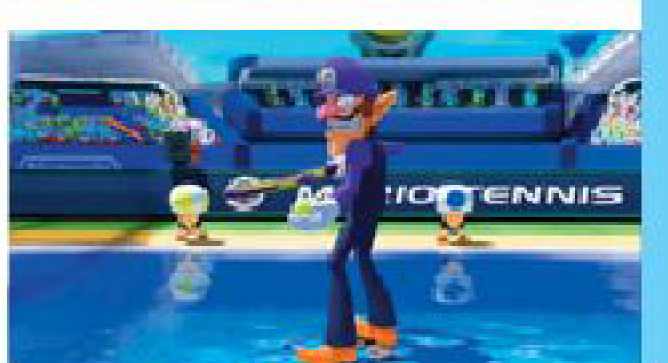
Allá por el 2000, pisaba Mario la cancha para hacérnoslo pasar bomba en Nintendo 64. Han pasado unos añitos y ahora en la cancha de Wii U, el bigotudo fontanero y cía vuelven con un saque y volea más perfeccionado gracias a unos estupendos y coloristas gráficos, controles sencillos e intuitivos y una rabiosa y divertida jugabilidad. En el comienzo del partido tenemos para elegir superficie (arcilla, hierba y pista dura) en función del ritmo y el bote de la pelota (más rápido o lento) buscados. Encarnando a un conocido personaje de entre los muchos disponibles, cada uno con características de juego particulares, podemos buscar un enfrentamiento directo (hasta cuatro jugadores) o medir nuestro nivel en un modo tan desternillante como Megapeloteo, donde al principio peloteamos con una gran pelota que va disminuyendo de tamaño a medida que la vamos pasando al otro lado de la red. Quizás Megapartidos sea el modo estrella y el más emocionante. En él deberemos aprovechar los megachampiñones que puntualmente nos lanzan durante el partido. Gracias a ellos adquirimos un tamaño gigantesco temporalmente, el cual nos permite mejorar la defensa y realizar golpes de fuerza descomunal. Y si necesitas pareja y no tenemos al lado un 'compi' o prescindimos del online (aunque en cualquier momento podemos jugar con y contra otros tenistas en todo el planeta), con los amiibo puedes entrenar a personajes que te acompañarán en los partidos de dobles. A medida que tu amiibo juegue contigo mejorará sus estadísticas y su destreza. Y ojo, sumar partidos y monedas permite desbloquear pistas y funciones tan originales como demenciales. ¡A por todas!

> Cada victoria y derrota afectará a tu puntuación y clasificación con respecto a otros jugadores en línea

Nintendo | Tenis
Noviembre | 3+
www.nintendo.es

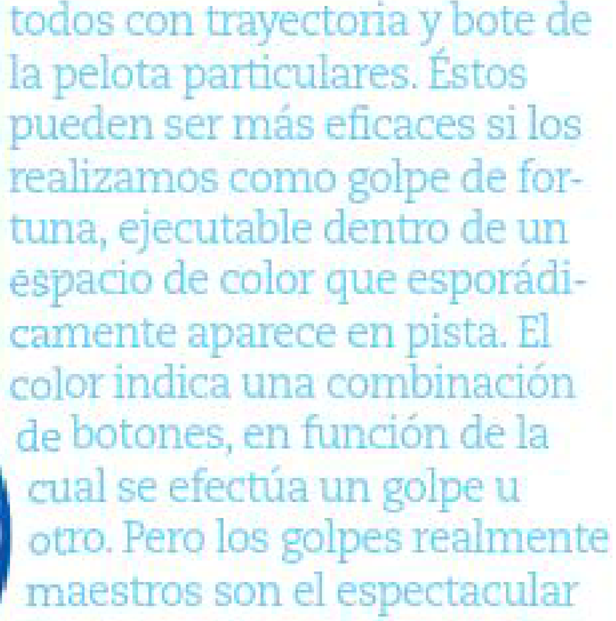
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



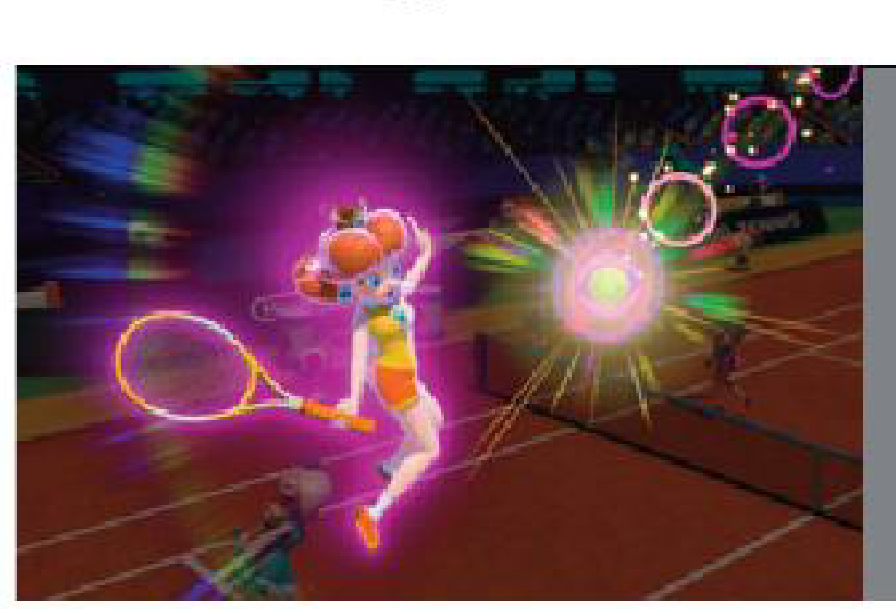


Repertorio de golpes

Aparte del carácter festivo en la cancha, lo que distingue a este título son los golpes especiales. Los golpes habituales de la disciplina, liftado, cortado y plano se realizan con un botón y el globo combinando A y B; y



todos con trayectoria y bote de la pelota particulares. Éstos pueden ser más eficaces si los realizamos como golpe de fortuna, ejecutable dentro de un espacio de color que esporádicamente aparece en pista. El color indica una combinación de botones, en función de la cual se efectúa un golpe u otro. Pero los golpes realmente maestros son el espectacular golpe en salto y el devastador ultramate: ¡Definitivos!



La diversión en la cancha tiene su máxima expresión cuando ejecutamos los espectaculares golpes en salto y los demoledores ultramates. Con las diversas vistas y cámaras dinámicas tenemos las mejores perspectivas para disfrutarlos.





Chibi-Robo! Zip Lash

El valiente robotito y su Chibi-clavija se doctoran en Nintendo con una pieza plataformera de lo más divertida y sencilla, el mejor regalo para disfrutar en Navidad con 3DS y amiibo.

La trayectoria de «Chibi-Robo!» en la Gran N le ha valido un hueco dentro de la compañía y un jugoso título para estas Navidades. Sí, Chibi-Robo! ha regresado y lo ha hecho con una dura misión en su espada de hojalata: salvar el mundo. Su liliputiense cuerpecillo y sus pequeñas artes parecen moco de pavo al lado de las habilidades de otros héroes consoleros, pero, aun así, este pequeño robot pretende mandar a los alienígenas invasores de un calambrazo a su planeta natal. Así es, porque estos bichos extraterrestres, los malvados gyorianos y sus gamberros simbot, pretenden arrebatarnos todos los recursos naturales y dejarnos en la Edad de Piedra. Chibi Robo! no piensa permitirlo, ¡ni por asomo!

El juego sigue un sistema de desplazamiento lateral en dos dimensiones dentro de un universo plataformero clásico, con bellos fondos en 3D e interesantes animaciones del personaje en determinados momentos de la aventura. En dicho mundo, nuestro 'prota' debe escalar, propulsarse, recolectar objetos y batallar contra enemigos que se interpongan en su camino. La apariencia pusilánime del personaje no debe tomarse a la ligera, ya que el amigo viene armado con un cable y un enchufe, la Chibi-clavija, que puede alargarse progresivamente y que es tan útil como letal contra los villanos. El artilugio puede adquirir la forma de diferentes herramientas reales para atraer objetos, golpear enemigos (normal y cargado), abrir tesoros, pegarnos a elevaciones y llegar a lugares imposibles, todo ello durante 35 extensos niveles de sencillo manejo, ideal para los peques e interesante para los más veteranos que añoren las

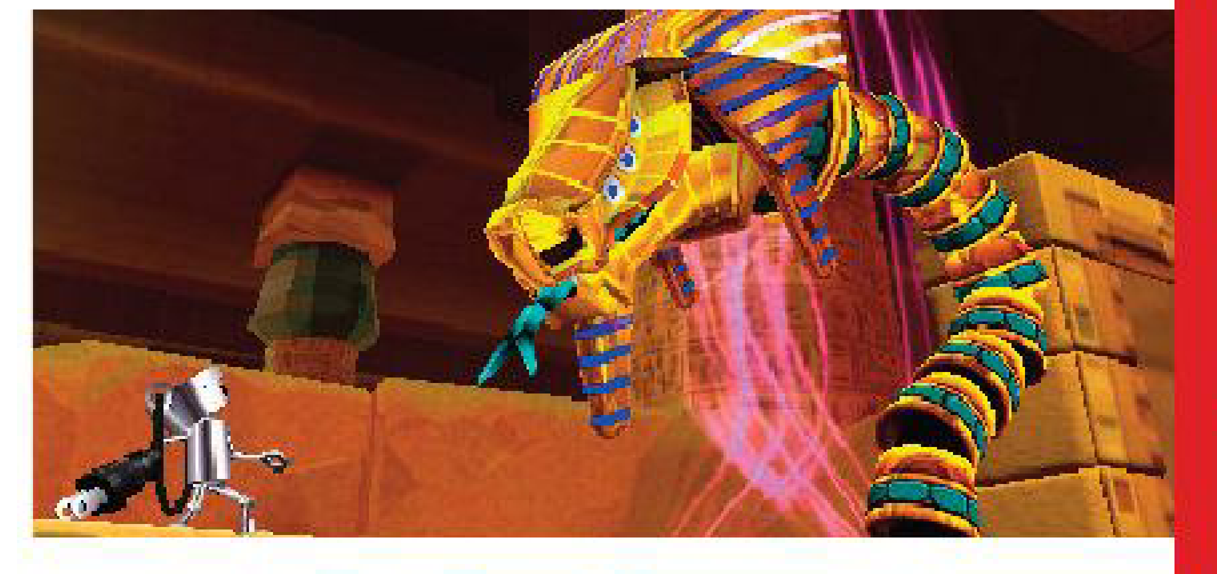
Nintendo | Acción, plataformas
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

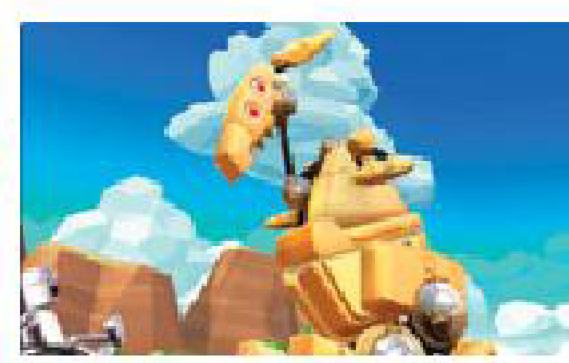


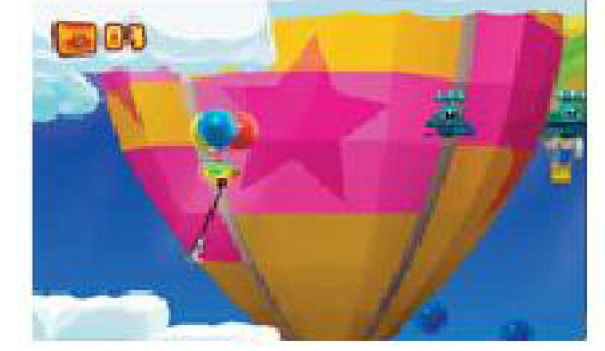








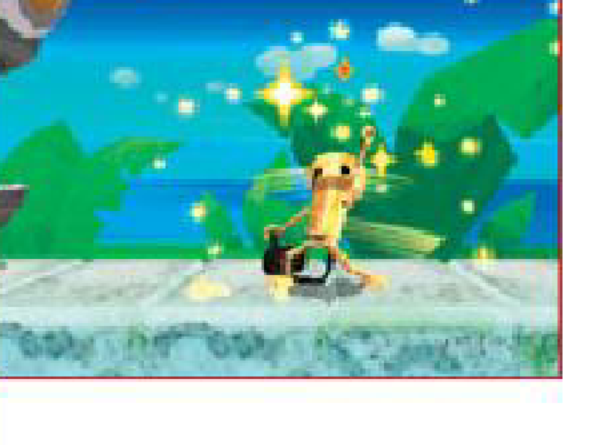




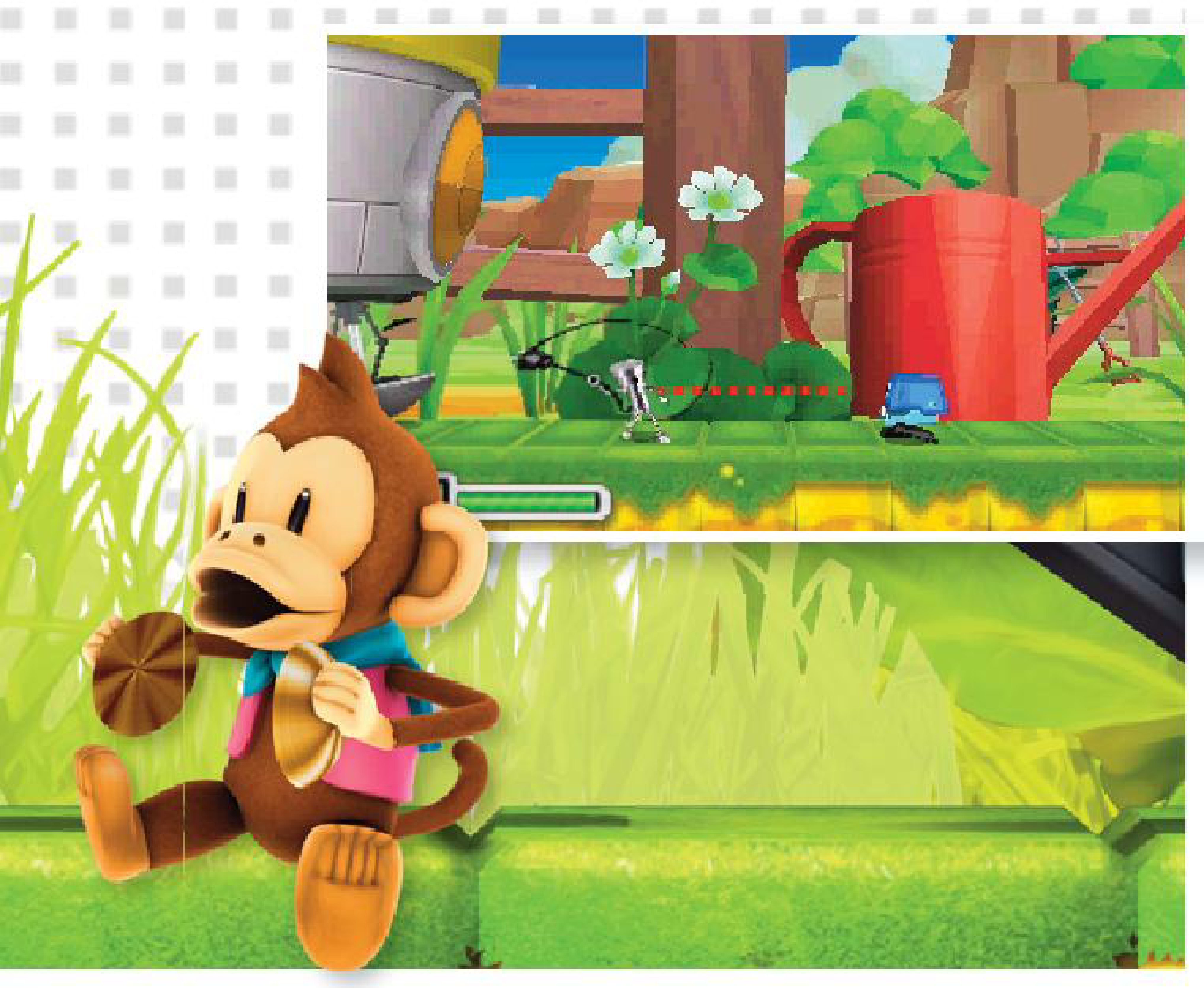


Auxilio amiibo

La moda amiibo no ha pasado desapercibida en esta fenomenal aventura, sobre todo para echar un cable a nuestro protagonista en sus momentos de máxima dificultad. Así, solo tendremos

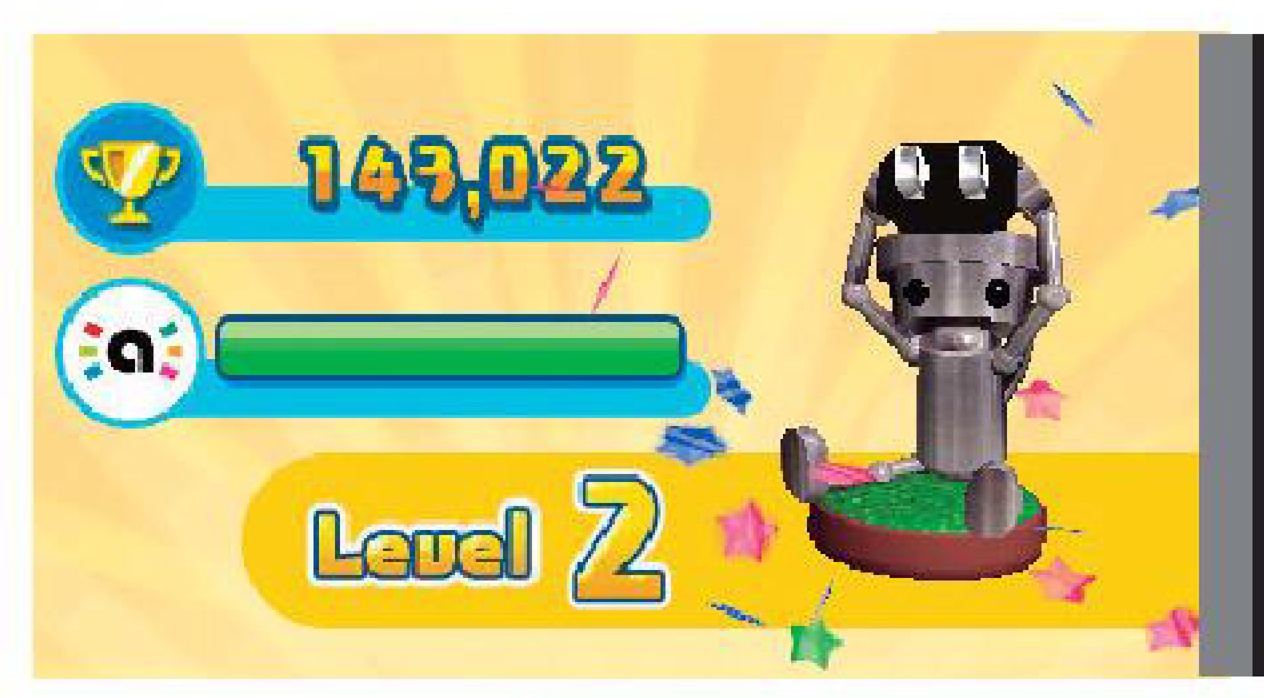


que tocar con la figura amiibo en la consola y teletransportar a al mundo de plataformas a Superchibi-Robo!, un extraordinario muñeco dorado enriquecido con nuevas y más poderosas dosis de fuerza y velocidad. Además, la figurita nos proporcionará nuevas sorpresas cuando estemos en la Chibi-casa y usemos la máquina expendedora de Chibi-cápsulas: nuevas figuras, nuevas fases… ¡y mucho más!



Chibi-Robo! motorizado

Teniendo en cuenta la variedad de pantallas que presenta el juego, nuestro protagonista cuenta con un buen número de vehículos para adaptarse a cada uno de los escenarios. Por un lado, nos toparemos con una plataforma elevada por tres globos a las que nos deberemos enganchar, dejando al vehículo moverse solo y tirando de pericia para ponerlo en la dirección correcta, siempre evitando a los pájaros kamikaze. Además, disponemos de un submarino y unos esquís acuáticos para las misiones pasadas por agua. .

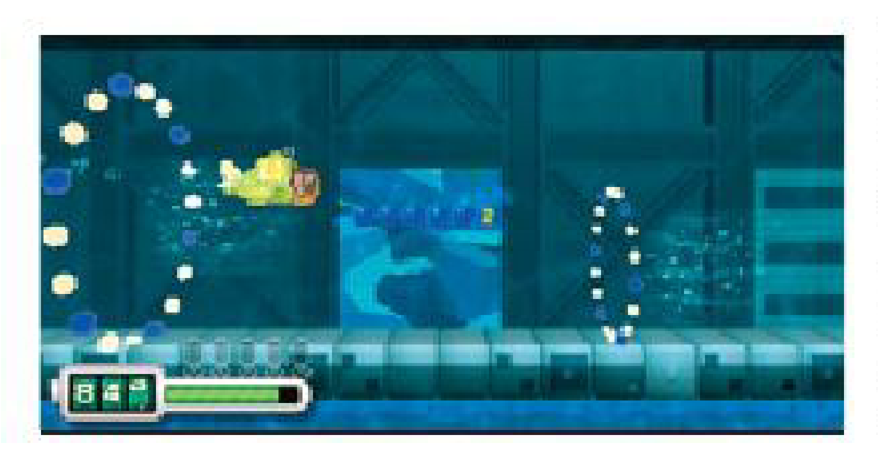


La fuerza de amiibo es inimaginable y es capaz de regalarnos habilidades especiales al subir de nivel nuestro Chibi-Robo! De esta forma, la máquina expendedora de Chibi-cápsulas nos regalará en la Chibi-casa aptitudes inigualables para triunfar en nuestra aventura y desbloquear divertidos y beneficiosos niveles de bonus. Este presente se puede disfrutar también con las tarjetas amiibo.

plataformas, atendiendo los tutoriales para entender el manejo de la Chibi-clavija multiusos. Todos los niveles son ricos en objetos coleccionables. En este sentido, podemos conseguir medallas, monedas, aperitivos de todo el mundo (más de 50: Mentos, PEZ...) y Chibi-tots, muy útiles todos ellos para abrir determinadas sendas ocultas.

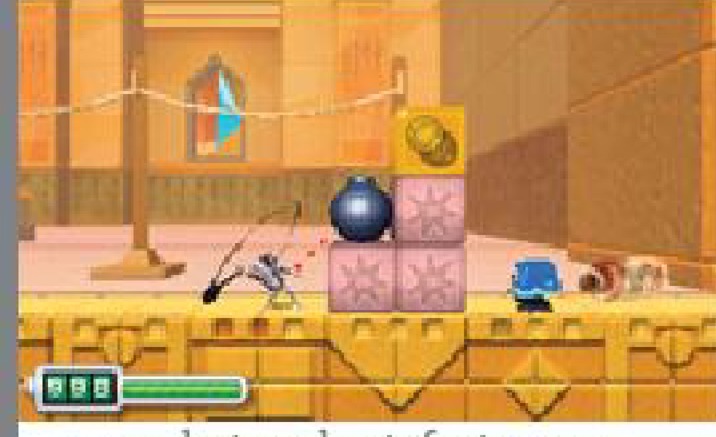
> Con una poderosa Chibi-clavija y cascadas de ilusión (o insensatez), salvar el mundo parece pan comido para nuestro electrizante protagonista

Pero ya que sus poderes parecen algo limitados, Nintendo ha querido alegrarnos la travesía de dos formas. En primer lugar, colocando enchufes a lo largo de los recorridos. Cuando Chibi-Robo! decide "recargar sus baterías", el resultado llega en forma de nuevos poderes, como el fuego y el hielo, capaces de chamuscar y congelar a los enemigos que nos encontramos por el camino. Además, el proceso de recarga lo realiza de la forma más ecológica posible, es decir, reciclando y recogiendo todas las basuras que encuentra a su paso (si algunos tomáramos ejemplo¡ otro gallo cantaría!). En segundo lugar, Chibi-Robo! cuenta con un pequeño equipo de aliados y amigos fieles que le prestarán su ayuda en algún momento de la partida. Tely, Chibi-tot y Toby son físicamente poca cosa, pero no hay que fiarse nada de las apariencias. ¡Que se preparen los invasores!

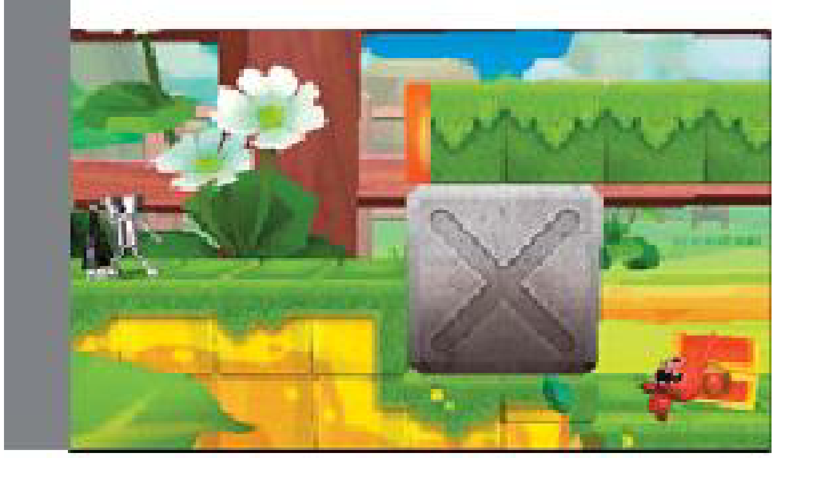


Guía de juego

Todo gira en torno a la Chibi-clavija, tanto que sus prestaciones nos servirán para solventar cualquier problema que se nos presente. Su longitud nos ayudará para vencer enemigos en hilera o destruir de un golpe construcciones colocadas consecutivamente. Pero ya que no todo es fuerza bruta, la Chibi-clavija también nos obliga a usar el ingenio, pues muchas veces tendremos



que rebotar el artefacto para que trepe geométricamente o tirar de astucia para presionar botones o enganchar salientes imposibles, dependiendo de los niveles. En este sentido, el juego ofrece su apartado más confuso, aunque igualmente emocionante, ya que las fases se dispondrán en una ruleta y su elección será completamente azarosa, igual que en el peligroso juego de los casinos. Dentro de cada nivel, solo podremos elegir fase cuando derrotemos al jefe final de dicho nivel. Hasta entonces, más te vale afinar y no volver a caer en la misma fase.





Mario & Luigi Paper Jam Bros.

Nintendo | Rol, acción
Diciembre | 3+
www.nintendo.es

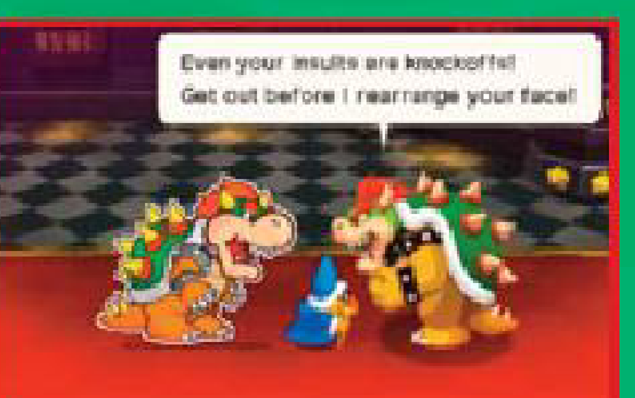
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Cartoñecos al ataque

Otro de los momentazos más memorables de la velada llega con la batalla de los cartoñecos, un combate a "muerte" entre unos gigantescos (y cabezudos) Bowser y Papercraft Mario; a este último tendremos que dirigir cuidadosamente en el campo de batalla, convirtiéndolo en ariete o catapulta para derrotar a nuestros rivales (no solo hay uno, encima). Además, con su toque rítmico, ya que deberemos seguir una melodía propuesta para aumentar nuestra potencia y contundencia. Aparte, fuera del campo de batalla, nuestro héroe de papel puede infiltrarse por vericuetos y transformarse en avión de papel para evitar a las plantas carnívoras.







United Marios of Nintendo

Con tanta sobreabundancia de protagonistas, hay que tener una buena coordinación para que los ataques sean lo más efectivos posible. Sobre todo con los combos a dúo y hasta a trío, en los que lanzaremos bolas de fuego alternando entre Mario y Luigi, o jugaremos al frontón a tres bandas junto con Mario Paper para aumentar la potencia de pegada y dejar a nuestro rival KO. Pero ojo porque también habrá que coordinarse en los movimientos defensivos, tanto en salto como en salir por patas o hasta agarrarse a un Mario-avioncito de papel para esquivar rocas rodantes.



Por partida doble, triple o séxtuple. A Mario no hay fotocopiadora que se le resista, y aquí une fuerzas con Luigi contra un Bowser también duplicado.

Mario y Luigi forman uno de los tándems más perfectos del mundo jugón, de tal modo que unen sus fuerzas arde Troya. Y no digamos cuando se acompañan de sus entrañables bebés o, como en este caso, de sus fotocopias en dos dimensiones. Porque este juego es, en realidad, la combinación perfecta de dos franquicias casi legendarias: la serie «Mario & Luigi», que nos ha regalado gozadas como «Superstar Saga» o «Dream Team», y la saga «Paper Mario», que volvió a reinventar el imaginario del fontanero y que, en su última entrega «Sticker Star», lanzaba un guiño en forma de cameo como preludio de este desparrame al cuadrado.
O a la enésima potencia, ya que tendremos a los dos “fratellos” brincando alegremente tanto en su modo “carne y hueso” como en su modo “papel de fumar” enfrentándose a un par de Bowsers, también en dos y tres dimensiones pero con mala leche comunicante. Todo, como siempre, para salvar al Reino Champiñón de una estampida “literaria” provocada al abrir un misterioso libro que libera a los personajes de la fauna mariófila, sobre todo la princesa Peach y a los Toad, que se multiplican a base de bien ante nuestra desesperación y fiebre recopilatoria. Un argumento que, la verdad, da como resultado una de las entregas más slapstick de la franquicia, y que por algo ha sido definido como “RPG cómico”.
Y es que esta pareja poco tiene que envidiar a Oliver y Hardy, así como sus enemigos, con nombres tan rimbombantes como Caco Gazapo, que se agazapa (valga el juego de palabras) en las Dunas Duales, uno de la media docena de escenarios que nos encontraremos hasta llegar al Castillo de Bowser. La mecánica es la habitual en las grandes aventuras de la saga: avanzar a lo largo de niveles temáticos (dominados por praderas floridas, páramos helados, desiertos o campos de nubes) resolviendo puzles más o menos intrincados donde tendremos que, por ejemplo, recolectar a los escurridizos Toad (algunos, de tamaño sello) y combatiendo en plan “Pokémon” con los malotes que nos topemos en nuestro camino. Lo que viene a ser el típico divertimento rabiosamente adictivo para amenizar las tardes navideñas en familia, vamos. Si a esto le unimos la encantadora música calipso que dulcifica nuestro recorrido y una compatibilidad amiibo de lo más jugosa, ya tenemos perla cultivada en 3DS.

> Intensos combates por turnos, puzles endiablados y golpes de humor definen esta delicatessen típicamente nintendera



Con la alegría y el alboroto habituales, Mario y Luigi echan el resto en esta aventura repleta de humor, guiños cómplices y mucho salero. Como indica la imagen, el colorido y el optimismo son dos de los constantes en este juego, donde tendremos que controlar el “menage a trois” propuesto por Nintendo para que Paper Mario no se quede rezagado y pueda adquirir el protagonismo esencial requerido, sobre todo en los combates y en los puzles “de canto”.

Guía de juego

Juego en equipo y maña combinada con fuerza. Esas son las claves de un entretenimiento tan bien aliñado y decorado como éste, intachable propuesta de Nintendo para lucir musculatura casi de acero. Y es que las posibilidades de «Mario&Luigi Paper Jam Bros.» son de lo más variadas y acertadas para los amantes de los combates por turnos, de los rompecabezas ingeniosos (recuerda aprovechar las características bidimensionales para colarnos por resquicios o grietas inauditas), de los golpes de humor de Luigi o de los coleccionistas de objetos y gadgets (champiñones, caramelos, judías bigote, etc) de ayer y de hoy.



A veces los controles se hacen algo engorrosos, sobre todo cuando tenemos que conjugar A, B e Y para controlar a nuestro trío de ases, pero por suerte tenemos un tutorial de lo más completo, y la ayuda inestimable de Lakitu, para resolver cualquier escollo. Y, si no, aceptamos el modo fácil para darle vuelo a la cosa y listos (eso sí, te quedas sin retos expertos). ¿Y el gusto que da pegar seis martillazos con nuestro Mario fotocopiado otras tantas veces? Eso no se paga con dinero ni insignias (o Battle Cards en este caso).





New Style Boutique 2

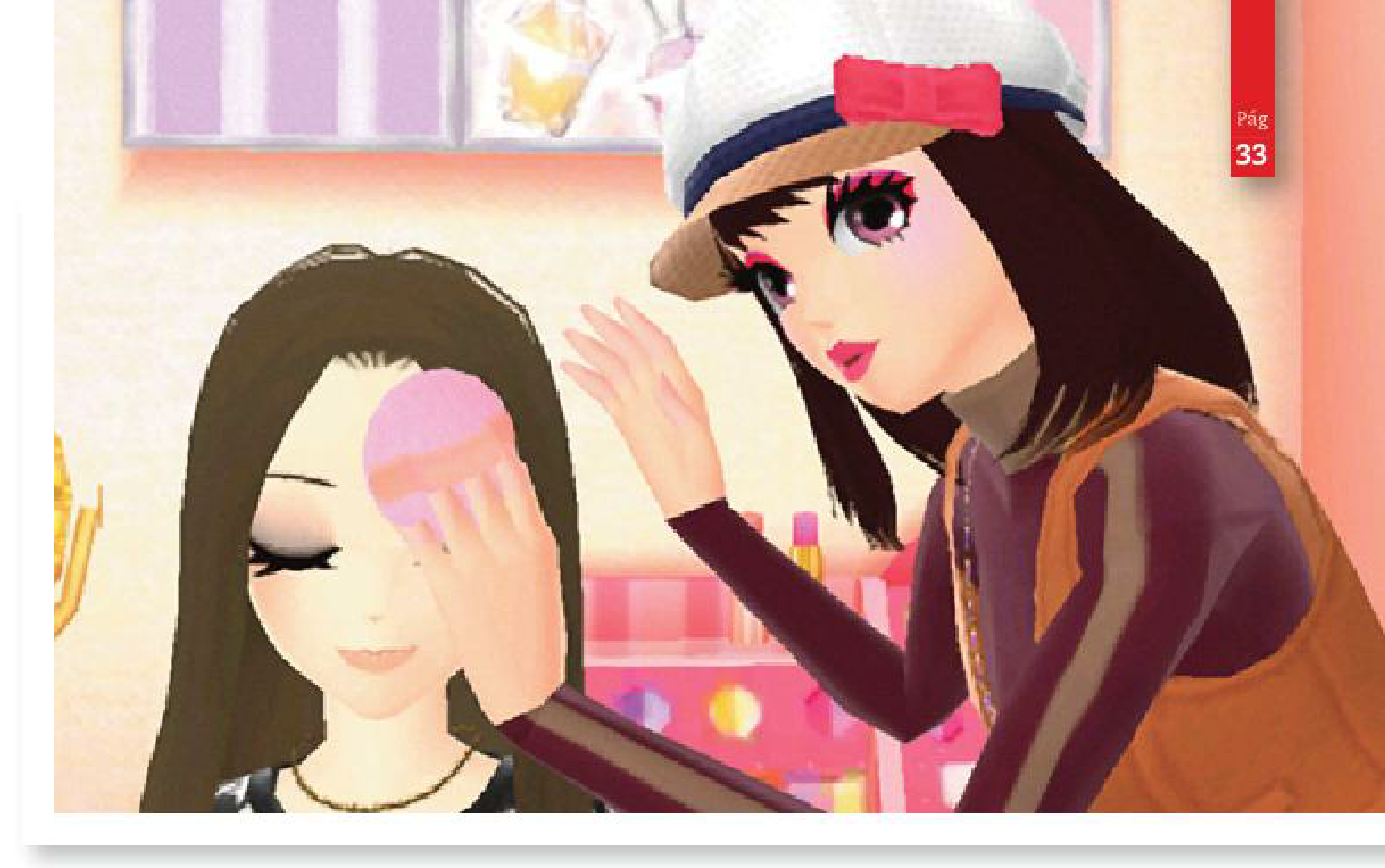
¡Marca tendencias!

Nintendo | Estilo de vida
Noviembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

Estilazo propio

Para triunfar en el exigente mundo de la moda hay que tener en cuenta un par de máximas: una, ojo con los torreznos y dos, saber marcar estilo y mantenerse fiel a sus directrices. Algo que, en «New Style Boutique 2» se cumple a rajatabla a la hora de poder trabajar para una de las doce marcas disponibles: desde el aire fresco de AZ-USA a la elegancia de Enid Chen, pasando por el estilo deportivo de Streetflow. Y luego a lucirlo todo en Glamburgo, que para eso es una ciudad lujosa y chic con multitud de posibilidades para que nuestra joven promesa del mundo de la moda tenga su sito y se haga notar.



Enredando a tope

Un título como este no podía permanecer ajeno al empuje de las redes sociales y demás escaparates virtuales. Así, la cuenta oficial del juego en Instagram nos permitirá seguir el look del día, y la página de Facebook nos instará a compartir nuestros diseños con el resto de "amigos" sacando fotos con tarjetas RA. Hablando de compartir, también podremos intercambiar habitaciones online a través de StreetPass con otras "fashionistas". De postre, también podremos aumentar nuestra colección desbloqueando objetos a través de SpotPass. Lo dicho, un muestrario de lo más completito.

Nintendo vuelve a abrir su tienda más fashion. Un universo de colorido, telas, desfiles y tendencias para encandilar al público femenino de 3DS.

Después de convertirnos en diseñadores de interiores con «Animal Crossing: Happy Home Designer», Nintendo sigue empeñados en matricularnos en la escuela de artes y oficios fashion. Para ello, nada mejor que resucitar una de sus franquicias más exitosas entre la chiquillería femenina, cuyo éxito está avalado por los más de millón y medio de unidades despachadas solo en Europa hasta la fecha. Como no hay dos sin tres, la serie "Style Boutique" crece exponencialmente con una entrega que multiplica las posibilidades de convertir al patito feo en it girl, o en bloguera de moda, que es lo que parte el bacalao. Con un diseño y un look fiel reflejo de lo más "rasé" de las nuevas tendencias en moda (poca pigmentación cutánea, poca pituitaria y poca grasa y caloría en general), estamos ante un título que ofrece la oportunidad de llegar a lo más alto del mundo de la moda como directoras de nuestra propia boutique.

El meollo del juego consiste en gestionar la boutique más chic de Glamburgo, una bulliciosa ciudad en la que abundan personajes con coloridas personalidades y que adoran a santa Kate Moss por encima de todas las cosas. Como en las anteriores entregas, las clientas visitarán la boutique y nos describirán lo que buscan buscando nuestro instinto para saber elegir y combinar entre más de 19.000 prendas y accesorios disponibles: vestidos casual, llamativas camisas, chalecos, bolsos, pendientes, zapatos... Un festín cool, vamos. Y, por supuesto, si acertamos con los gusto de las clientas, el boca-oreja convertirá nuestro local en la sensación de la ciudad.

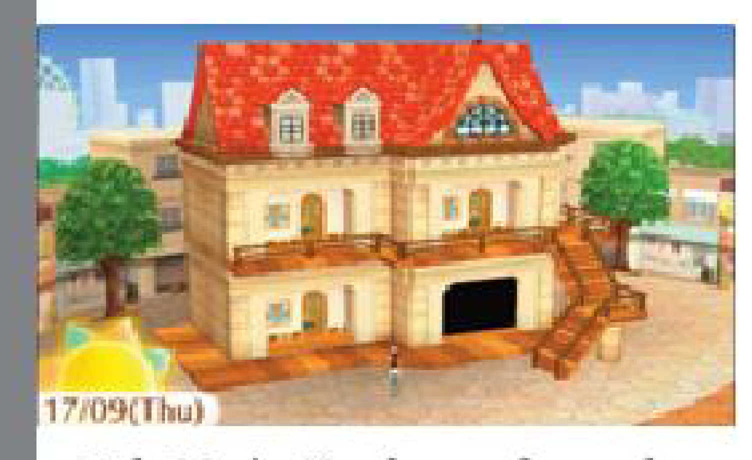
Pero no todo se trata de convertirse en la reina de los patrones: además de la gestión de nuestra empresa de moda, ya presente en otras ediciones, también podremos dedicarnos a cuatro nuevas profesiones, alternándolas con nuestro curro principal con total libertad: por un lado, peluquera y maquilladora con una enorme variedad de looks de maquillaje que aplicar en la esteticién y con 1.300 peinados con los que deleitar a nuestras; diseñadora para dar rienda a nuestra creatividad y construir su propia casa de moda diseñando una línea propia de ropa y accesorios; y por último modelo para lucir estilo para las marcas del juego, cada una con su propia visión de la moda y sus propias necesidades y con sesiones de fotos que decorarán carteles y anuncios de toda la ciudad. En definitiva, un fondo de armario a la altura de las exigencias de las jugadoras.

Miles de accesorios y diseños y cuatro profesiones extra garantizan diversión e imaginación para ser la reina de los patrones

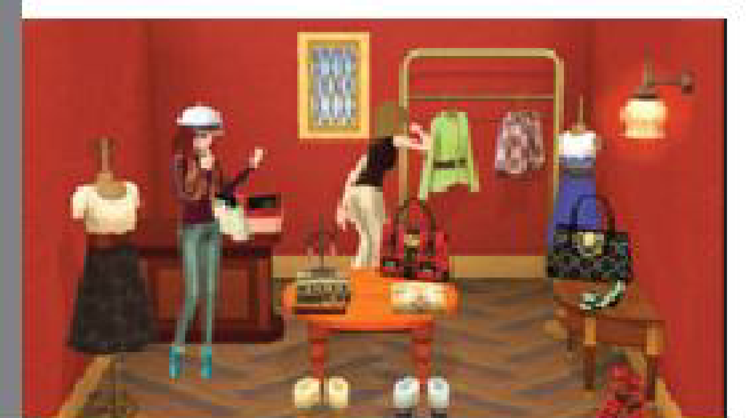
La saga corta y confecciona hábilmente para continuar adaptándose a la perfección a las características de la consola de Nintendo. Aunque el 3D pasa bastante desapercibido dentro de un diseño elegante y minimalista, los menús y el catálogo de herramientas y complementos se desenvuelve como pez en el agua en la pantalla táctil. Como vemos, un rasgo fundamental para no perderse ni dar puntadas sin hilo en el cotarro fashion más vertiginoso.

Guía de juego

Disfrutar de las posibilidades y jugabilidad de «New Style Boutique 2» es de lo más sencillo. Controles directos y básicos para no liarnos entre los miles de ítems disponibles dentro del juego. Quizá la gran novedad en este sentido sea la posibilidad de desbloquear piezas especiales usando los amiibo compatibles con el juego durante la partida, entre ellas la corona de princesa de Peach o la gorra de la



M de Mario. Una buena forma de superar nuestras destrezas será competir en los concursos online en los que se retará a las estilistas a mostrar sus mejores looks bajo un mismo tema. Las más expertas en moda podrán incluso organizar sus propios concursos e invitar a otras jugadoras a participar. Pero no todo va a ser pressing fashion: una opción fetén es relajarse del bullicio de la ciudad en Chalet Chic. Allí, cualquiera que le guste la decoración puede transformar las habitaciones de una casa de muñecas en lo que quieran, desde un relajante dormitorio, hasta una tienda trendy, y compartirlas después con otras jugadoras online con las que se hayan cruzado vía StreetPass.



La Voz vol.3

Nueva entrega del celebrado karaoke basado en el famoso programa televisivo. Una treintena de éxitos actuales y mucha marcha ponen a prueba nuestra voz.

Aprovechando que se acercan las fechas navideñas, para reunir en el salón a familiares entregados y algo achispados para organizar sesiones temáticas de karaoke (infantil, para cuñados, para abuelos…), los juegos musicales y cantarines abundan como setas. Y entre ellos uno de los que más caché y afinación tienen es, sin duda, el basado en el exitoso programa de Telecinco "La Voz", que llega a su tercera edición sin soltar ni un gallito sobre el escenario. En esta ocasión, consolas como PS3 y Wii/WiiU serán testigos de sus evoluciones gracias a un listado de 30 éxitos del pop y rock actual, 25 en español y cinco en inglés. Figuras como Gemeliers, Antonio Orozco, Imagine Dragons, Macaco, Edurne, Melendo o Pablo López se dejarán oír a base de bien en esta edición especial.

Y es que el papel de los coaches es más destacado aquí que nunca, ya que estarán con el oído avizor para comprobar si tarareas en vez de cantar o si no tienes la garra suficiente en el escenario. El espectáculo está asegurado, y también el nivel de exigencia tanto para un jugador como en el modo multijugador. En el primero tendremos varias opciones a elegir: karaoke, experto, supera al público… Y, en el segundo, podremos disfrutar de desafíos y competiciones hasta para ocho jugadores en media docena de variedades diferentes, entre batallas, duetos y demás retos. Unos gráficos que reproducen fielmente cada detalle y cada ambiente respirado en el plató de televisión, clips para no perder ni una nota ni un acorde y unos micros que responden fielmente a las exigencias del más "tenorio" hacen de este título un imprescindible para los aprendices a solistas y "frontman" en general.

> Una buena variedad de modos de juego y formato estándar o bundle (con dos micros) ¡y a cantar!

BadLand Games | Karaoke
Noviembre | 12+
www.badlandgames.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





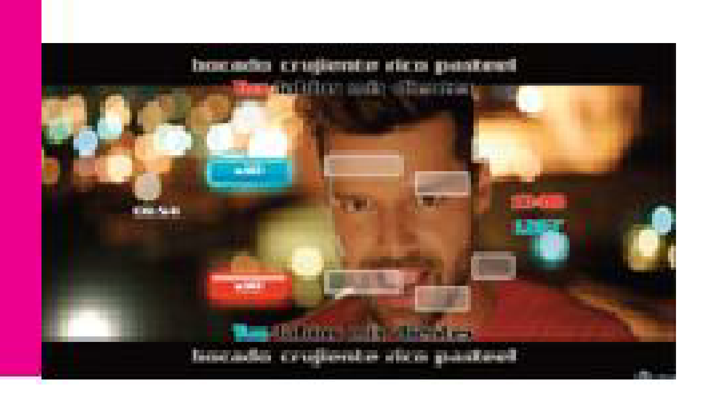


Esto es espectáculo

Estamos ante una de las experiencias más completas del género karaoke que nos hemos echado a las cuerdas vocales en mucho tiempo. Y también catódicas. Porque BadLand Games ha hecho un



trabajo encomiable para reproducir las diferentes fases del programa televisivo en el modo The Show, donde podremos disfrutar de audiciones a ciegas, batallas y asalto final. Eso, aparte de poder practicar las canciones antes de cada actuación. Y todo con la atmósfera, los presentadores, la electricidad estática y los nervios de un plató en directo. Todo un espectáculo en horario de máxima audiencia.





La bella y eurovisiva Edurne es una de las estrellas que más brillan en esta edición de la franquicia-karaoke por excelencia. Tanto sus coreografías como su pose o su voz poderosa serán apuesta segura para sus fans.





PES 2016

Konami | Deporte
A la venta | 3+
pes.konami.com/es/pes2016

Gráficos ●●●●●○
Jugabilidad ●●●●●○
Sonido/FX ●●●●●○
Originalidad ●●●●○○

Regalos de aniversario

Quizá 20 años no sean nada en la inmensidad del cosmos, pero en nuestro mundillo es todo un mundo. Por eso Konami ha tenido a bien celebrar las dos primeras décadas de una de las niñas de sus ojos con fastos como la edición especial de «PES 2016», una caja metálica que incluye mil monedas MyClub, 20 artículos de recuperación, cinco contratos de jugadores y otras delicatessen. Aparte, el DLC de la Eurocopa del año que viene será gratuito. Sin duda el espectáculo manda -no hay más que ver el nuevo control total sobre las celebraciones de los jugadores al anotar un gol- en esta buena, bonita y competente entrega.



Master of Universe

Uno de los aspectos donde más se nota el crecimiento de la saga es en la Liga Máster, que se renueva totalmente permitiendo a los usuarios sumergirse en el mundo directivo del fútbol. Cada elemento ha sido rediseñado o reelaborado, desde los vibrantes e involucrados menús hasta el nuevo y emocionante sistema de transferencia de jugadores. Gracias a un estupendo sistema de búsqueda de jugadores y la presencia de torneos como la Supercopa de Europa, la Europa League, la Champions o la Copa Libertadores, tendremos la perfecta ocasión de ser un Director Técnico de bandera.

«Pro Evolution Soccer» vuelve con más opciones y diversión en el césped, tras unas entregas anteriores donde ya se apreciaba su franca mejoría.

La franquicia futbolera de Konami, lucha por reverdecer viejos laureles y sacar pecho respecto a su competidor de la acera de enfrente . En esta ocasión el esfuerzo está más que justificado, ya que se cumplen 20 años desde que pisó césped, por lo que nada mejor que colocar a un crack emergente como Neymar en la carátula y seguir progresando tan adecuadamente como siempre. Y es que «PES» siempre ha marcado sus propias tendencias: en vez de acaparar licencias de ligas, equipos y jugadores hasta la extenuación, han sabido hacerse con un "jogo bonito", ágil y alegre que siempre han llevado a gala. Y precisamente ese espíritu algo burlón es el que han recuperado aquí. Todo arranca con una nueva línea medular en la creación de juego en forma de nueva física lograda con un sistema de colisiones mejorado significativamente, calculando cómo interactúan los jugadores y creando un resultado único que depende de los tipos de impactos. Así tendremos espectacularidad y realismo a partes iguales para disfrutar de cada faceta del juego. Por ejemplo, de las disputas aéreas de balón, convertidas en santo y seña y experiencia única merced al uso del analógico izquierdo para derribar al oponente e interrumpir a un jugador más corpulento y potente. También el control de juego uno contra uno ha sido mejorado notablemente, ofreciendo un amplio rango de movimientos con los controles existentes. Los tiempos de respuesta han sido mejorados permitiéndole a los jugadores maniobrar en situaciones difíciles. Todo ello da lugar a una IA más definida y depurada, que hace posible la combinación de dos a tres jugadores para mejorar el concepto de estrategia de equipo, que depende del tipo de táctica que elijamos para nuestro equipo. No hay más que ver las evoluciones y perfeccionamiento en la figura del portero para darse cuenta del acelerón: los desarrolladores han sido añadido nuevos parámetros de portería que ahora varían entre atrapar, despejar, estirarse y desvío, haciendo que el guardameta no sea una mera comparsa en el juego.

> Konami echa la carne en el asador dotando a su franquicia futbolera de un realismo y una competitividad pocas veces vistas

En definitiva, muchos detalles, regates (ojo a la chistera que se sacan los cracks de la manga), selecciones (hasta 80) sobre-esfuerzos (el online gracias al modo MyClub, una perlita) y jerigonzas enfocadas a mejorar y a hacer atractivo un producto que se reinventa en cada zancada. A por la Champions, valientes.



Aunque "O rei" Neymar sea el jugador franquicia, Konami demuestra su deportividad con el resto de futbolistas que saltan al césped, consolidando el subidón gráfico y realista de la saga, tanto en animaciones y expresividad facial como en ambiente en las gradas. Y eso que el estilo de juego contundente y espectacular del brasileño es la perfecta piedra de toque de esta entrega, un gran salto para la revitalizada franquicia balompédica.

Guía de juego

Si «PES 2016» fuese un juego de boxeo, todos los golpes acertarían de pleno en la zona noble del contrincante, aunque no siempre le derribarían. Contundencia y sencillez son dos de las claves del éxito de la saga, y aquí se concretan en disparos de calidad (con el botón lateral derecho) y pases precisos y definitorios. Para añadir al juego más vistosidad, ojo con dominar el nuevo ángulo de cámara, que nos aporta un mayor



campo de visión, lo que permite mejorar la planificación y ajustar a los jugadores para competir en disputas aéreas, o facilitar desplazamientos y desmarques.
Dependiendo de en qué parte del campo está ubicado el balón (también con características propias de juego, efecto y control), la cámara se inclinará y se acercará o alejará para asegurar que el usuario pueda tener la mejor visión posible durante el juego. Pero no todo es showtime facilón. Por ejemplo, tendremos que tener muy en cuenta aspectos tan realistas como la meteorología, factor importante gracias al clima dinámico y cambiante introducido en el algoritmo. Esa lluvia traicionera o ese calor plomizo cambiarán nuestra pizarra sin misericordia.



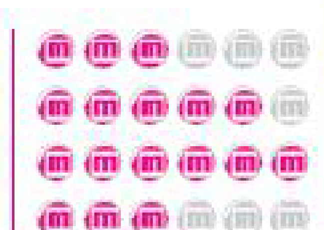
Just Dance 2016

Es fácil ser el mejor en lo tuyo cuando eres el único, pero Ubisoft sigue puliendo las luces fluorescentes de Just Dance para que resulte todavía más atractivo con cada nueva entrega. En navidades, a mover el 'body'.

En todas las conferencias de prensa de Ubisoft, los periodistas siempre estamos esperando el "momento Just Dance". Es un juego que la compañía no se toma muy en serio, y eso hace que sea deliciosamente divertido. Se trata básicamente de bailar a lo loco y con amigos, por lo que algo tiene que salir muy mal durante la programación para que no te rías como un poseso durante cualquier partida de «Just Dance».
Empezando por la lista de temas, quizá no sea tan potente como la del año pasado, pero se puede decir que toca de casi todos los palos. Tenemos a Meghan Trainor, Charli XCX y un excelente tema de Jason Derulo, pero también hay sorpresas como un remix del tema de Angry Birds y alguna melodía de Hatsune Miku.
No sólo en la variedad musical está la diversión. Los personajes que ves en pantalla no parecen siempre bailarines profesionales, y nos proponen pruebas como las de bailar imitando a un jinete, meternos en un barrio del Chicago de los años veinte como unos chulos de barrio, o representando el papel de una estereotipada mujer que no quiere hombres en su vida. Hay hasta 44 temas desbloqueables que irán estando disponibles según avancemos, y también varios modos para competir o cooperar entre usuarios. Entre los más divertidos está el Showtime, donde podremos realizar nuestros propios videoclips y compartirlos donde queramos.
Evidentemente, el apartado técnico más fuerte es el sonoro, porque los gráficos siguen la misma línea marcada desde el primer título de la serie. Muchas luces, gags preparados para sacarnos una sonrisa... pero nada que no pu-

UbiSoft | Baile, musical
Ya a la venta | 3+
http://just-dance.ubi.com

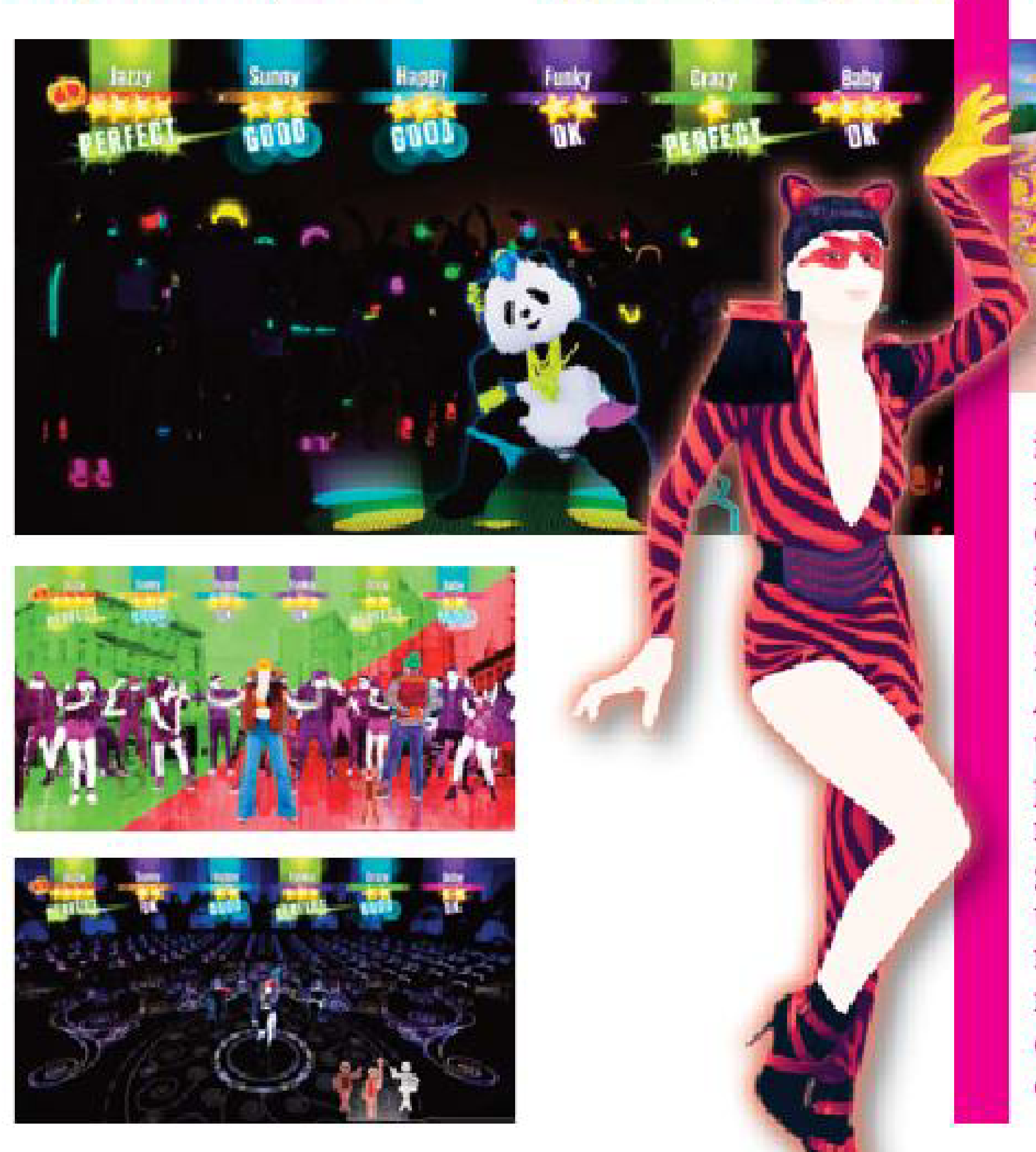
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Baile novedoso

La novedad este año viene en forma de app para el móvil. En vez de comprar la cámara, que antes era obligatoria, ahora te puedes descargar una aplicación para Android o iPhone y conectar tu móvil a la consola. Te quita de muchos líos y es muy precisa, ya que no se aprecian desconexiones ni fallos durante la partida. Aunque limita el número total de personas que pueden jugar simultáneamente, desde luego es una gran idea que facilita cada una de las partidas. Además es el 'accesorio' que nunca a nadie le falta. Y que no te llamen en plena coreografía.





Todo tiene su precio

Si tienes Hay que señalar que hay dos listas de reproducción: la incluida en el juego, y otra de suscripción que permite disfrutar de los temas que han salido en juegos anteriores. Ahora mismo hay más de 150 temas y bailes para aquellos que quieran suscribirse, y Ubisoft asegura que la lista seguirá ampliándose con el tiempo. Es una manera de tener todas las canciones anteriores en un solo juego, pero la verdad es que podría haber otro sistema para incorporar estos temas para aquellos que ya tuvieran los episodios de hace unos años sin tener que pagar de nuevo por ellos.



El multijugador online es asincrónico, es decir, que no competiremos en directo contra otros usuarios. En su lugar descargaremos canciones con récords de usuarios en una canción determinada, y tendremos que superar su puntuación desde casa. Le resta un poco de emoción, pero si somos unos bailongos empedernidos es la mejor opción hasta que invitemos a unos amigos a casa para demostrar nuestras dotes artísticas.

diera hacer la primera PlayStation hace cosa de 20 años. Aquí lo importante es lo que pasa fuera de la pantalla, como no deja de recordarnos el juego durante toda la partida.

> El último «Just Dance» nos trae diversión inigualable si estamos rodeados de buenos amigos, y la posibilidad de usar el móvil como cámara

Entre los modos de juego que repiten está el Sweat, que consiste en montar un repertorio de canciones con la sana intención de perder calorías. Dependiendo de nuestro esfuerzo, que medirá el juego con nuestros movimientos, se calculan las calorías perdidas durante los minutos que pasemos delante de la pantalla. Sólo se le pueden poner un par de peros a la experiencia de juego: el primero es que los menús ya no se pueden navegar con los gestos, por lo que no podemos olvidarnos del mando, algo que sucedía en los capítulos anteriores. Después, para empeorar este asunto, las opciones son caóticas y moverse entre las opciones no es nada sencillo, aunque como valor añadido también se puede manejar desde el móvil si nos descargamos la aplicación correspondiente.

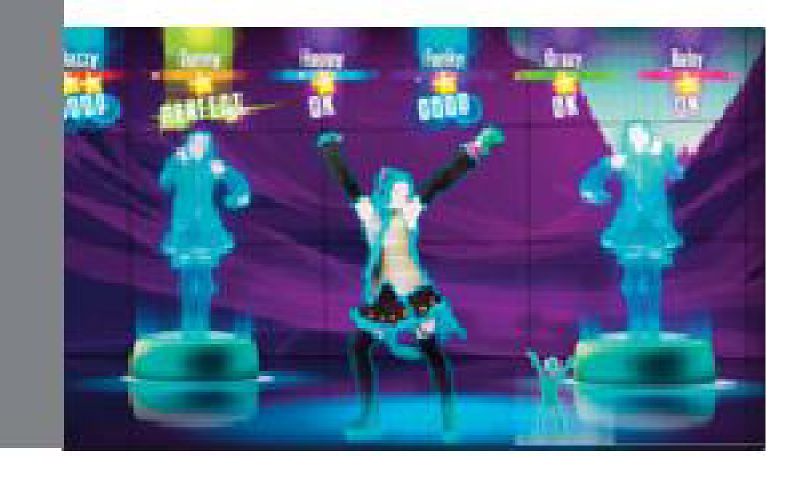
«Just Dance» es genial para gente de todas las edades, y más en estas fechas donde quieras o no quieras vas a tener que recorrer casas ajenas. Tiene mucho valor rejugable, variación y, lo más importante, toneladas de diversión.

Guía de juego

Si tienes la desdicha de jugar en solitario, por lo menos «Just Dance» se ha trabajado este año un modo bastante más entretenido que el de capítulos anteriores, que a buen seguro se te quitarán todas las penas y te sentirás el rey de la pista y rodeado de peña. Se trata de dar un repaso al repertorio musical, que se dividen en 17 categorías y un mínimo de tres canciones en cada una de ellas. Habrá



que ir desbloqueándolas como si se tratara de una escalera, por lo que tiene un buen número de horas para los que quieran pasar el rato mejorando su "swing". Es todo un avance respecto a las versiones de otros años, ya que por lo menos da una buena excusa para ir avanzando en el juego.
Otra opción interesante es descargarte las canciones que otros usuarios han logrados records. Batir estas puntuaciones será todo un reto. También podremos hacer lo mismo nosotros y subir nuestras mejores actuaciones para que otros jugadores intenten mejorar nuestro estilo y puntuación... A ver quién es capaz de superarnos.





WWE 2K16

2K | Lucha
Octubre | 16+
wwe.2k.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Mejoras perceptibles

En este nuevo «WWE 2K» se ha tomado como punto de partida el juego del año pasado para realizar mejoras en el sistema de juego. Así se han perfeccionado los controles, la biblioteca de movimientos se ha revisado para diferenciar claramente llaves y golpes y se incluyen nuevas posiciones como el ataque sentado. También se ha rediseñado el sistema de inversiones para favorecer el ritmo del combate y crear nuevo nivel de estrategia. Otras novedades de interés son los agarres de descanso, una forma de recuperar fuelle en tu luchador, así como el nuevo sistema de pins que incluye un gran número de variaciones y reacciones.

Showcase de Stone Cold

Este año el protagonista exclusivo del Showcase es el mítico Stone Cold. Así podemos vivir su historia jalonada de esfuerzo, músculos de acero y combates memorables por el cinturón de campeón. El famoso ataque Stunner de Steve Austin saldrá de nuevo a relucir para gozo de propios y extraños, entre representaciones únicas de su paso por la lucha libre americana, gracias a un profuso material que nos centra en su trayectoria. Jugarle es toda una gozada, además con la narración de algunos capítulos por parte del inigualable Jim Ross en los micros de la WWE. Un Showcase largo y profundo para un gran luchador.

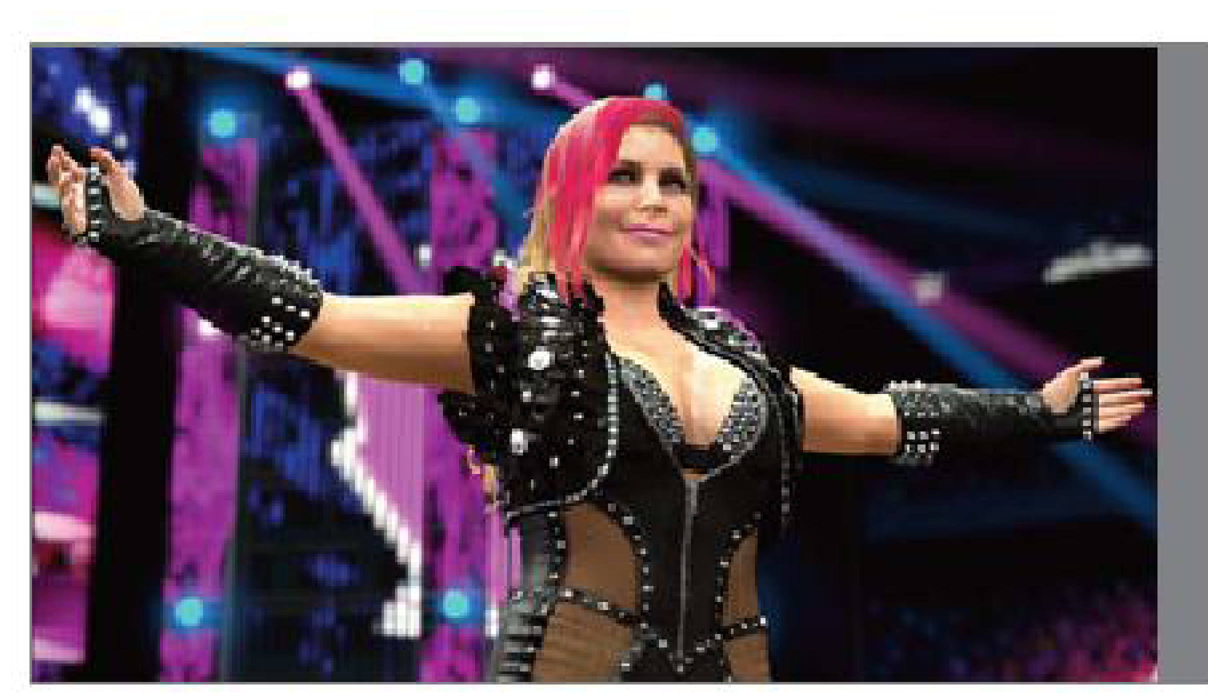


El show deportivo más bestia vuelve a dar rienda suelta a sus instintos más primarios y divertidos en una edición de «WWE 2K» espectacular.

Es la hora de repartir guantazos como panes, de tuerce brazos y cuellos, de hacer volar 140 kilos de peso y aterrizar sobre similar masa corporal de músculos y grasa (los hay rellenitos), de llaves imposibles, de linchamiento con palo, sillas y todo lo que se pueda pillar y, en definitiva, es hora de leña al "mono" que no es de goma, aunque lo parezca. Porque las bestias pardas del wrestling, que ya andan sueltas por el ring, rugiendo y bufando desafiantes, lo aguantan todo en su cuerpo en beneficio del espectáculo. Ese espíritu es lo que nos ofrece «WWE 2K16», una nueva edición de la lucha libre americana que en esta ocasión se sale con el plantel de luchadores, ¡más de 120! Nunca antes habíamos visto tantos "angelitos" juntos y de la talla de Roman Reigns, Sheamus, Undertaker, los clásicos Adré el gigante y The Last Warrior, divas macizas y fornidas con Niki Bella o Stepanie McMahon y apariciones en el roster de Cactucs Jack, Bully Gunn o Bret Hart, entre otros muchos. Apartado especial y estelar para el mito Stone Cold Steve Austin, portada del juego y protagonista este año de un desafiante Showcase.

Por supuesto, el ambientazo previo a los combates no falta en las presentaciones. Esa música inconfundible anunciando la presencia de John Cena, jaleado por un público entusiasmado, o el lento caminar en la oscuridad hasta el ring de Bray Wyatt, sólo ayudado por una lámpara, forman parte del circo y es un preámbulo al combate con mucha salsa. Y luego arriba a darse cera, ¡y de qué manera! Gracias a una refinada mecánica jugable, podemos reproducir como nunca los movimientos y las llaves de nuestros luchadores favoritos, así como sus acciones especiales. El objetivo será batirse contra los mejores y disputar el trono al campeón. Los tiros de cámara nos dan planos impresionantes de los leñazos y recogen perfectamente detalles como las burlas de los luchadores y el sudor salpicando. Sin ser la repera, la mejoría gráfica es notable respecto a la anterior edición. Como lo es también el modo campaña, que nos permite avanzar con agilidad y en donde debemos crecer en popularidad para aspirar a grandes títulos, apariciones en PPVs y nuevos shows mediante victorias. Así que a ser más bravucón que nadie en las entrevistas, porque sólo el músculo no cuenta. ¡Y que viva el espectáculo!

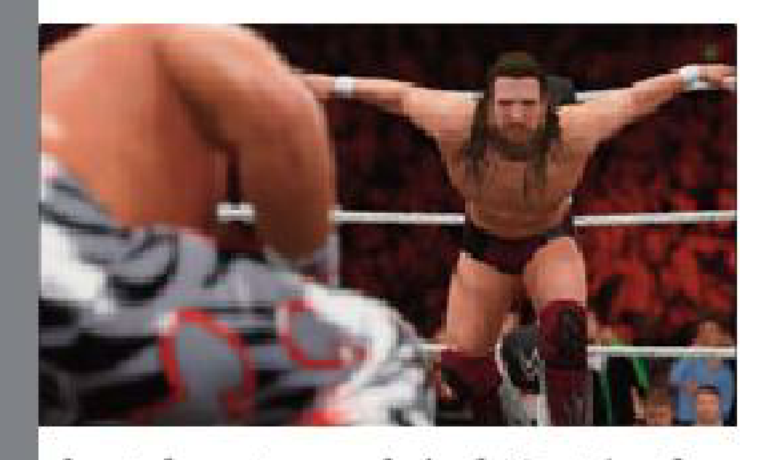
> Más de 120 luchadores, un completísimo Showcase y un gran editor de cinturones, shows y arenas para sumergirnos en el wrestling



En este gran espectáculo se dan cita mastodontes y divas de todo pelaje. Con ellos podemos poner en práctica novedosas acciones ahora introducidas en «WWE 2K16». Por ejemplo los Rope Break, una forma de escapar de un intento de pin al tocar la cuerda y que el árbitro lo vea. Otra acción son las entradas dinámicas, gracias a las cuales puedes atacar al rival antes de iniciar el combate. En general la IA de Superstars, manager y árbitros ha mejorado notablemente.

Guía de juego

Aquí tenemos más sensación de que se dan de verdad que en el propio show televisivo. Acaso lo que cuenta son todos los movimientos y la cera que ofrece en su repertorio nuestro luchador elegido. Con uno de los preferidos del gran público, Roman Reigns, podemos ejecutar (triángulo/Y), el demoledor golpe conocido como la lanza, donde planea en el aire tras coger carrerilla hasta impactar



brutalmente en el rival. Y retén el aliento cuando éste hinque el puño en el ring: ¡Que se viene el puño de Superman! Si queremos pegarnos en distancias cortas, podemos recurrir a un clásico, como el pesado y un tanto lento André el Gigante. Sus enormes brazos abriéndose como aspas y cerrándose en la cabeza del contrincante han pasado a los anales del WWE. Y ocurre un tanto lo mismo con las llaves imposibles y el vuelo sin motor de El Último Guerrero. Muy interesante a nivel de juego son las nuevas mecánicas de contra, ahora limitadas a una serie de tanques que se rellenan según las gastemos. Ojo, una vez agotados quedamos a merced del rival. Así que gestiona bien tus contras.





Call Of Duty Black Ops III

«Call of Duty» llega tan puntual como la Navidad, cada año variando un poco su oferta para justificar una vez más su compra. ¿Conseguirá su objetivo este año?

Noviembre, en el mundo de los videojuegos, es como el Día de la Marmota en la película Atrapado en el Tiempo. Es el momento del año donde todas las series veteranas suelen aparecer con juegos muy similares a los de la competencia, al menos superficialmente. Call of Duty lleva desde 2006 siendo fiel a su cita con las tiendas, variando sólo lo justo para que cada nuevo episodio sea un superventas cada vez mayor.

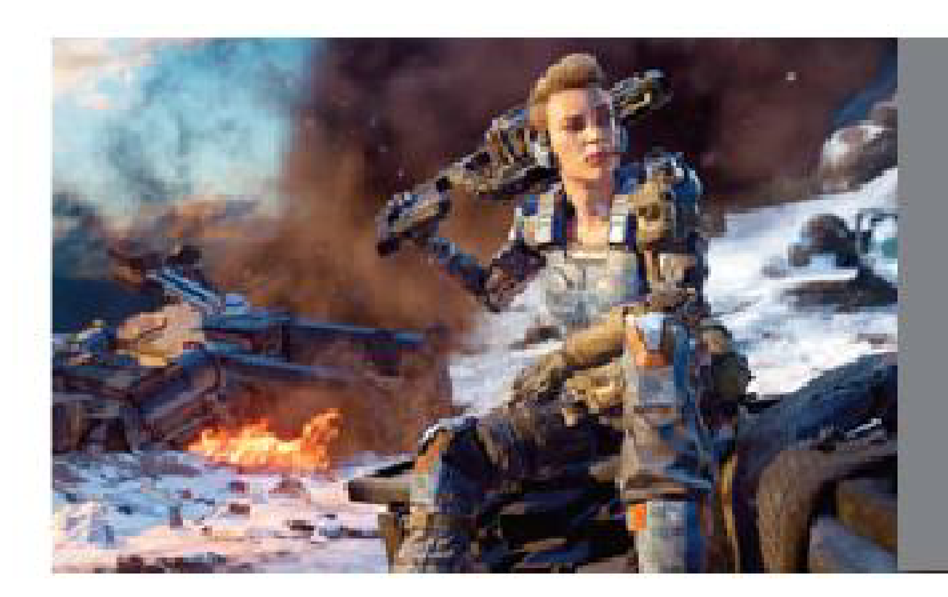
«Black Ops 3» es la continuación de la subsaga más celebrada dentro de su particular universo, y es la primera en sentar brutalmente las diferencias entre la generación pasada de consolas y la actual. El modo historia (sólo en One, PS4) nos lleva a un mundo no muy lejano en el tiempo que está dominado por la cibernética, donde muchos humanos han sido mejorados gracias a la tecnología. El argumento está plagado de sorpresas desde el minuto uno, y aunque quizá no sea tan espectacular como el del

Los gráficos son excelentes, con un tratamiento de las superficies y las partículas espectacular

ya mítico «Black Ops 2», por lo menos tiene una fenomenal duración de más de diez horas, sin duda de los más largos dentro del género.

En cuanto pasamos al online, nos encontramos con una variación del modo Zombies (que ahora está ambientado en los años cuarenta) y con una serie de novedades en el modo tradicional, que incluye entre otras cosas el salto doble y correr por las paredes. Se trata de buenas adiciones que cambian un poco el frenético ritmo de las partidas, pero no llegan tan lejos como «Titanfall» a la hora de definir un nuevo estilo.

Si ansiabas como agua de mayo disparar sin hacer preguntas entorno conocido, el nuevo «Call of Duty» te dejará más que satisfecho y saciado. ¡Carga ya con tu fusil!

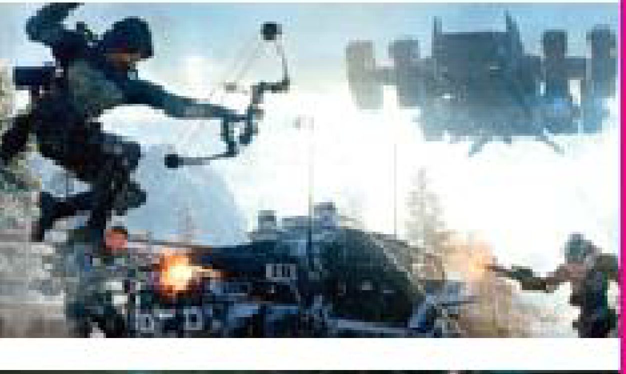


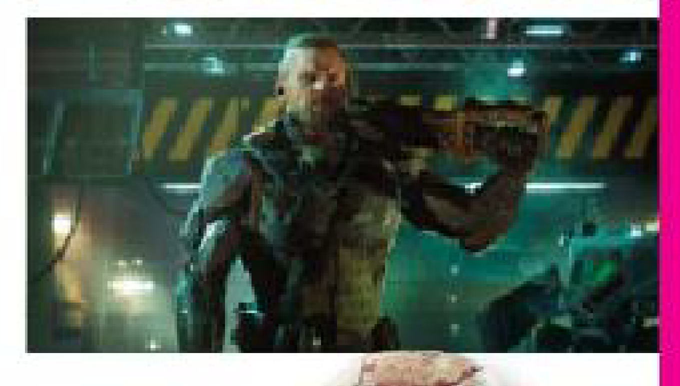
En el online debemos elegir un tipo de personaje entre varias clases. Se manejan igual, pero cada uno de ellos tiene un ataque especial único como recompensa a una racha de muertes. Arcos, pistolas de plasma, cuchillos con onda expansiva...

Activision | Shooter
Noviembre | 18+
www.callofduty.com

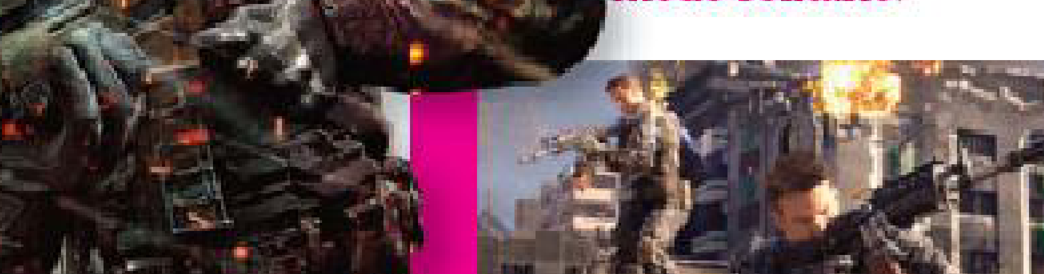
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Evolución forzada.
Si el juego del año pasado se acusó a Activision de que sus títulos eran casi iguales entre la nueva generación y la antigua, en «Black Ops» 3 se diría que son juegos totalmente distintos. Para empezar, ni 360 ni PS3 cuentan con modo historia, porque según la compañía los apartados técnicos eran totalmente inviables en estos sistemas. Teniendo en cuenta que su mayor atractivo durante años ha sido el modo online, hasta cierto punto parece razonable, más porque el juego en esas plataformas son más baratos. Eso sí, se echa de menos la épica que suele acompañar a «Call of Duty» en su modo solitario.



Rise of the Tomb Raider

Lara Croft trepa hasta la nueva generación inmersa en territorios hostiles y con la misión de hallar el secreto de la inmortalidad. ¡Que comience la odisea…primero en Xbox!

Lara regresa con un segundo capítulo rompedor, frenético y novedoso, ideal para continuar la extraordinaria aventura que presentó en su aclamada reconversión. Tras las penurias del primer título, Lara vuelve más experimentada y guerrera que nunca, con una misión suicida que le viene de familia, un buen arsenal y grandes dotes de supervivencia.

La aventura de Lara es total y su ámbito de exploración definitivo, recorriendo tumbas, ruinas, selvas y montañas nevadas que tendrá que escalar. Asimismo, cada territorio se presenta como un pequeño mundo abierto con multitud de tareas que requieren el lado más valiente e ingenioso de la heroína. En este sentido, utilizar las armas es una de las labores más repetidas, pero también la implicación mental en la resolución de puzles muy trabajados, facilitados con el opcional instinto de supervivencia que resalta objetos sobre el escenario. Pero en cuanto a los enfrentamientos, el cuerpo a cuerpo, repleto de acción y tiroteos de apuntado manual por defecto, parecen ser una muesca más en el revolver de «Rise of the Tomb Raider», pues prima la infiltración, el ocultamiento, la distracción y el sigilo para liquidar rivales, así como avanzar por las ramas sin levantar sospechas.

> La nueva Lara sigue en forma y regresa más experimentada, valiente y aventurera que nunca

Esta nueva maravilla nos ofrece 15 largas horas de juego para superarlo, pero se podría llegar al doble si quisiéramos completarlo al cien por cien. Para ello, podremos regresar rápidamente a áreas previamente exploradas para conseguir recursos, ganar experiencia buscando reliquias y fabricar materiales propios, así como mejorar armas, desbloquear otras y aprender nuevas habilidades en el campamento. ¿Algo más? Claro: cazar, nadar, sobrevivir… Vamos, la caña.

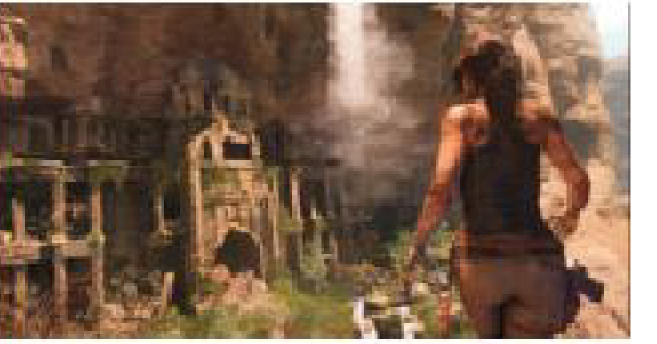
Microsoft | Acción, aventura
Noviembre | 18+
www.xbox.com

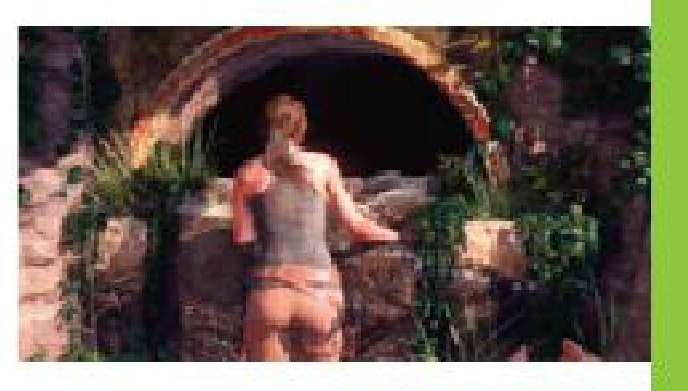
Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○

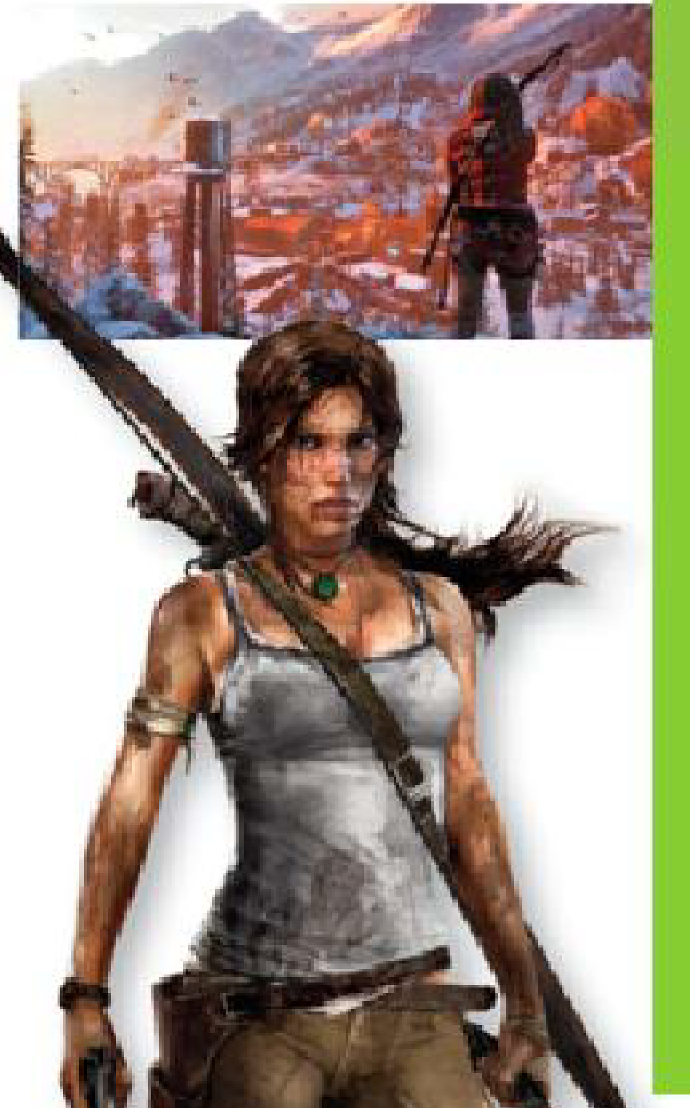
Tecnología punta

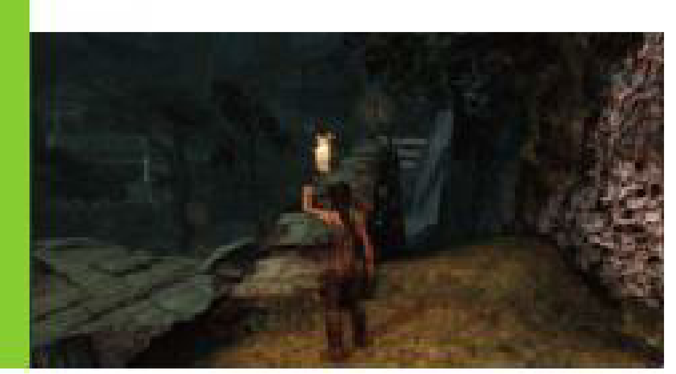
El juego auna la creatividad y el talento de Crystal Dynamics con los mejores recursos técnicos. No obstante, se presenta como un espectáculo audiovisual, donde paisajes, iluminación y sonido, tanto música como efectos, forman un todo tan bello como emocionante, siempre refrescado con el poder de la nueva generación. Tanto los entornos naturales como los espacios cerrados están trabajados al detalle, incluyendo una fuerza cromática que imprime vida a cada rincón explorado. Lara también ha recibido con buenos ojos la nueva generación, por su evidente belleza depurada y realismo.











Los excelsos escenarios permiten una inmersión total en la historia, pudiendo formar parte de ella sin recurrir demasiado a la imaginación. El despliegue visual reforzado con la tecnología de la nueva generación provoca un realismo inimaginable y un detallismo exquisito.

Halo 5 Guardians

Paso a su majestad el Jefe Maestro, más intimidador y enigmático que nunca en uno de los títulos fundamentales del año. El estreno de la saga en next-gen no defrauda ni a los más excépticos.

Dos largos años de espera han transcurrido desde que, en el E3 de 2013, conociésemos el primer tráiler de la quinta entrega de las correrías del Jefe Maestro. Desde entonces, lo de siempre: rumores, atrasos, más rumores, pildoritas para salivar, muchos más rumores, recopilatorios de grandes éxitos y demás productos paralelos para amenizar la espera, ¿hemos dicho rumores? Por suerte, el ansia viva ha terminado y ya tenemos "Halo 5 Guardians" entre nosotros, flamantemente convertido en uno de los juegos del año y otra demostración más de poderío de una industria a la que no le afectan crisis ni modas: en su primer fin de semana en el mercado, recaudó 400 millones de dólares (un poco menos que su archienemigo «Call of Duty. Black Ops III») y se marcó un récord guinness de 330.000 personas paladeándolo vías livestream.

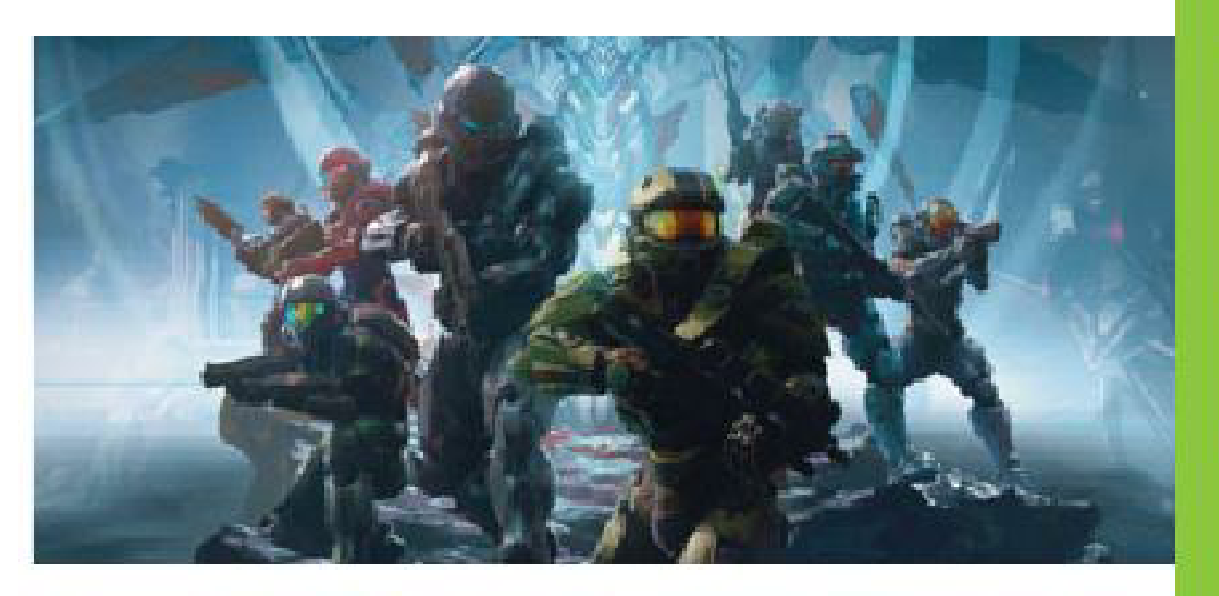
Una barbaridad totalmente justificada, ya que se trata nada menos que del estreno en Xbox One de, posiblemente, la franquicia más importante de la historia de Microsoft. Y no había que dar puntadas sin hilo, aunque el público ya estaba ganado de antemano. Pero 343 Industries, conscientes del listón por las nubes, ha puesto toda la carne en el asador y ha llevado a la saga a una nueva era, en este caso épica merced a la historia centrada en el enfrentamiento entre el Jefe Maestro y el bravo Locke a lo largo de quince capítulos que arrancan ocho meses después de la destrucción del mundo escudo Requiem. Pero la paz llegará a su fin cuando los planetas-colonia son atacados por sorpresa. Con el mayor héroe de la humanidad en paradero desconocido, al Spartan Locke se le encomienda la misión de

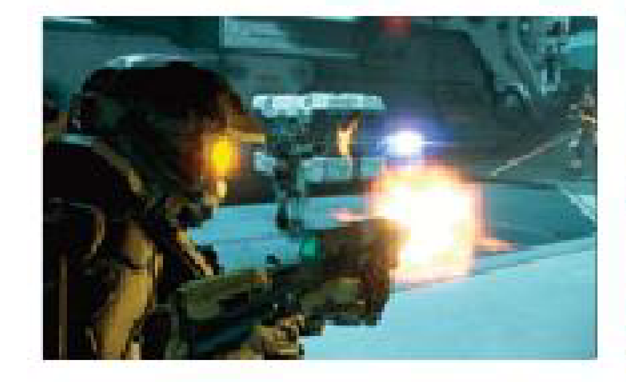
Microsoft | Shooter
Octubre | 16+
http://www.xbox.com/es-ES

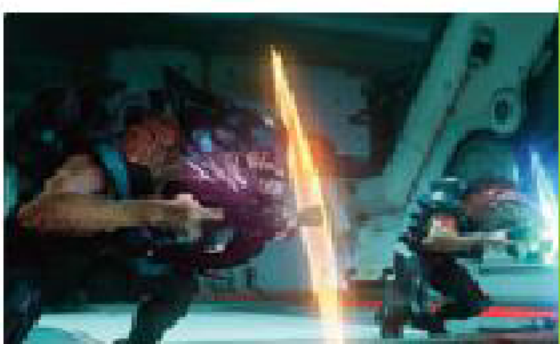
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

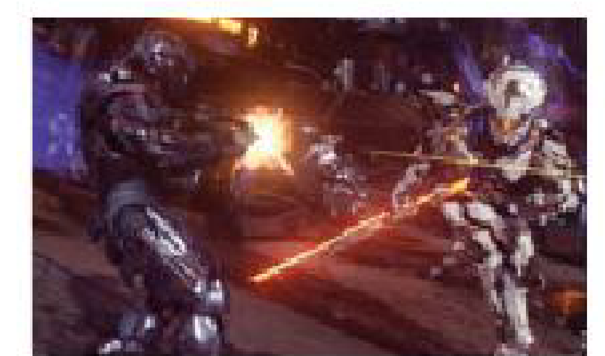


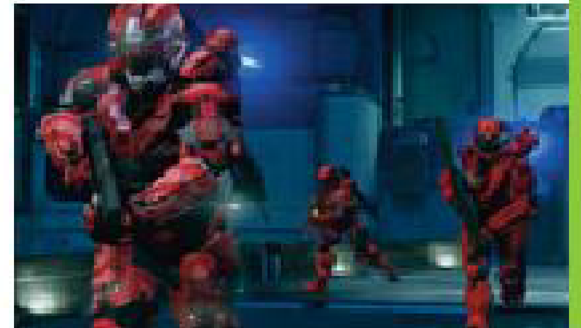






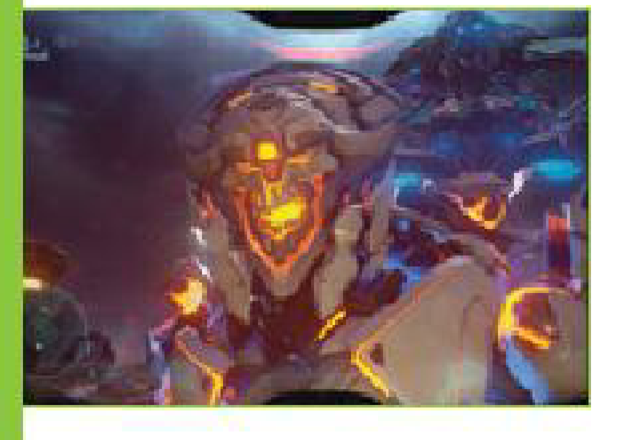




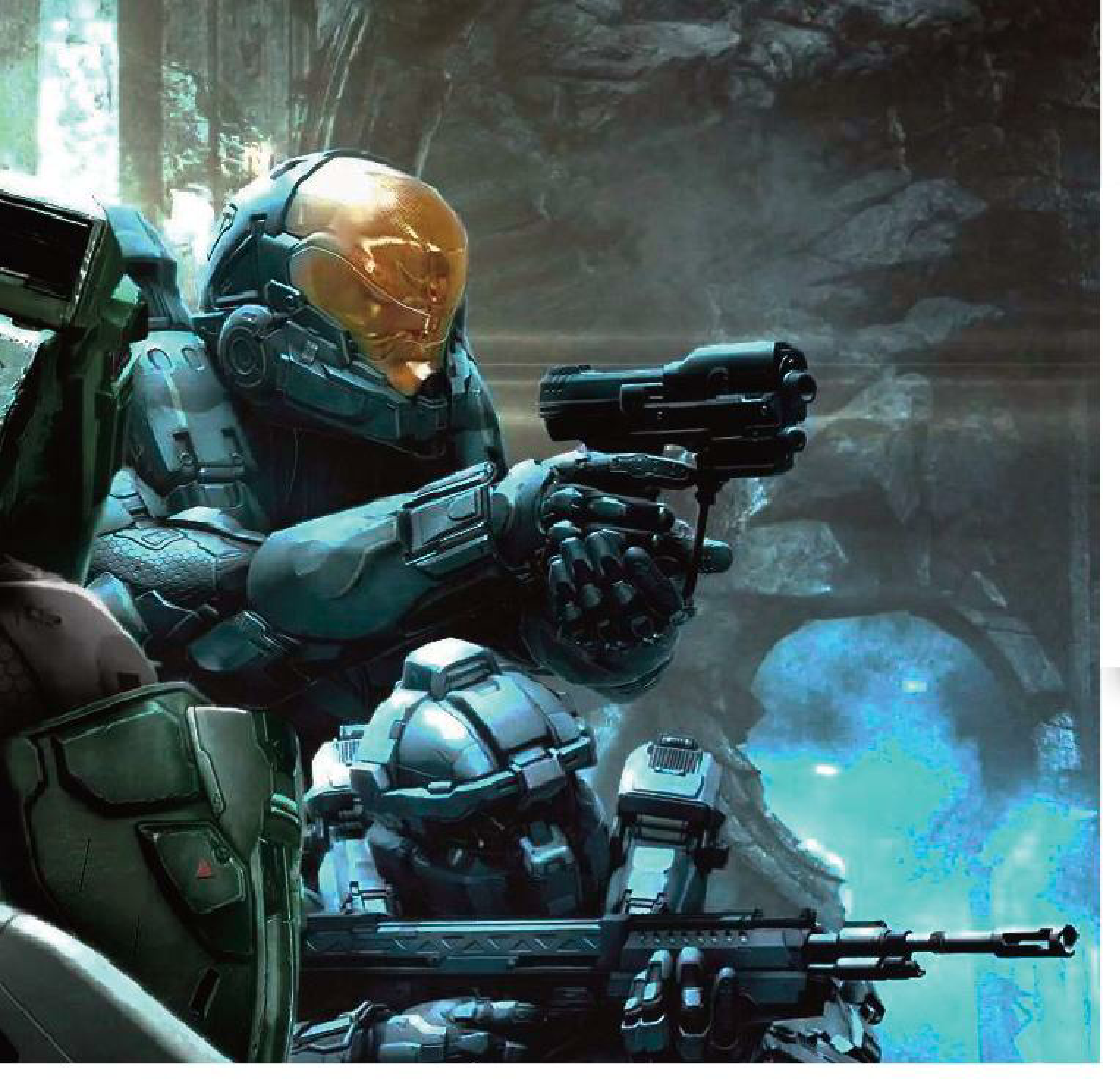


La bestia más bella

Uno de los aspectos más comentados, para bien, de este episodio es su impresionante apartado artístico. Y no decimos gráfico, porque sería quedarse corto ante tan majestuoso

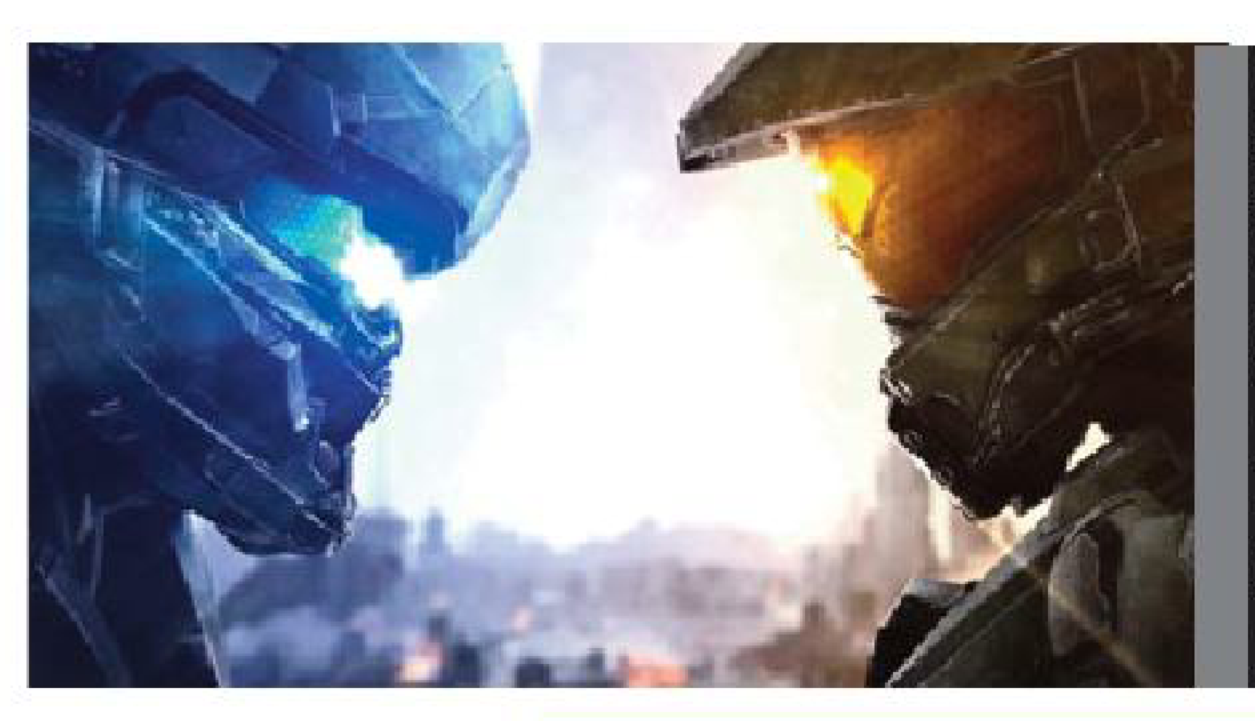


espectáculo. Y es que el trabajo de 343 para pintar de belleza todo el músculo y acero de las batallas es enorme: escenarios dignos de National Geographic, diseños de vehículos y armas boquiabiertantes y, de remate, una iluminación y sombreado fabulosos y que convierten la experiencia de juego en algo realmente especial. Todo un lujo que atrae aún más a la inmersión total en las batallas.



Épica para repartir

En las distancias cortas es donde un titulazo como éste te la juega. Cortas y multitudinarias, ya que la vertiente online de «Halo 5»permite tutear a cada usuario y hacerle sentir partícipe exclusivo del "fregao". Sobre todo, gracias a su nuevo modo multijugador a gran escala que admite batallas entre 24 jugadores con IA de amigos y enemigos que se van sumando paulatinamente a una acción sin límites entre Spartans, Covenantes y Forerunners a la caza y captura del objetivo de cada misión. Y también la experiencia cooperativa es de traca, con cuatro jugadores en nuestro equipo dándolo todo.



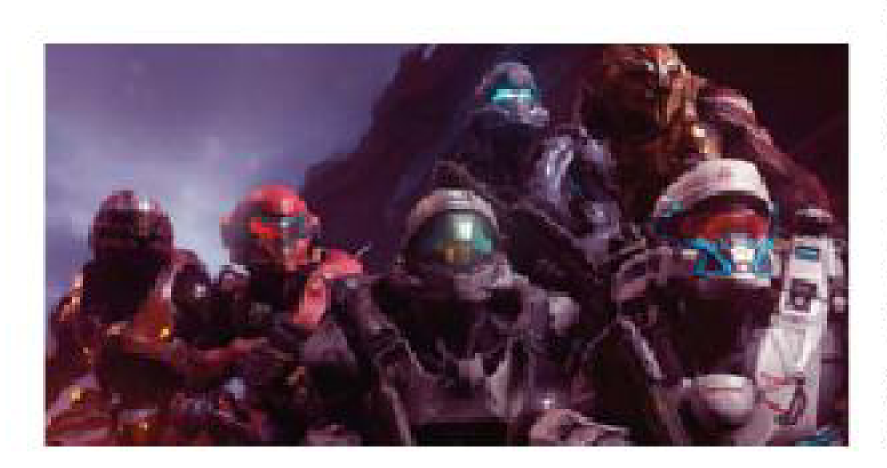
Colocarse frente por frente a este morlaco es como recibir de rodillas una estampida de miuras en los sanfermines. Pero tal vez lo que tiene más mérito de uno de los tres o cuatro mejores juegos del año es que, además de ser una odisea multijugadora como pocas veces hemos visto, también es un apasionante acercamiento psicológico a la figura del Jefe Maestro, con la dimensión extra de su oposición con Locke. Fascinante lo mires por donde lo mires.

dar caza al Jefe Maestro y resolver un gran misterio que amenaza a toda la Galaxia.

Una trama que da paso a la verdadera chicha del juego: una impresionante acción mantenida gloriosamente a 60 frames por segundo que se desplazan con la gracia de Shaquille O'Neal en sus años en Orlando. Resulta realmente prodigioso cómo tomamos los mandos de Master Chief y Locke en una persecución que se amplía a tres mundos nuevos respecto a su anterior entrega y donde podremos vivir un géiser de adrenalina tanto en primera como en tercera persona. En este sentido, resulta de agradecer el nuevo sistema de apuntado, que al permitirnos llevar la mirilla hasta nuestra perspectiva logra que la precisión gane muchos enteros, haciendo que las batallas se intensifiquen.

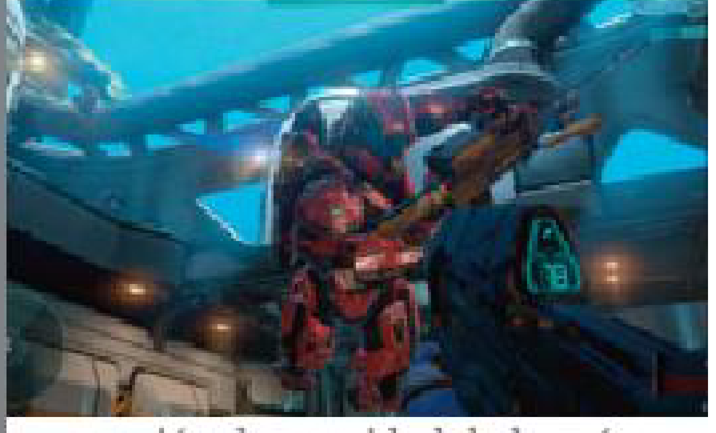
> Increíble factura visual y hasta sonora, escenarios enormes, un antihéroe del calibre de Locke y, sobre todo, un multijugador impresionante. ¡Juegazo!

Pura esencia "halómana" en un shooter que desmiente una vez más el tópico de que el género está más acabado que la polca. Cierto que para levantar un proyecto tan magno como éste, cuidado al detalle (ojo a la banda sonora y al perfecto doblaje al castellano), no está al alcance de cualquiera, pero en arenas como ésta se distinguen a los gallitos de los titanes. Adivina a qué raza pertenece este angelito. ¡A darle al gatillo!



Guía de juego

En «Halo 5» tenemos controles intuitivos, directos y sin florituras para poder sacarle todo el jugo a las numerosas armas que nos encontraremos en nuestro paseo militar, y un apabullante sentido de la acción y de las "mareas humanas" (o alienígenas) con ganas de guerra hacen realidad lo más parecido a un gag-bang vestida hasta las cejas y con muchos gatillos y ningún gatillazo. Además, el mando next gen proporciona una



sensación de suavidad de lo más placentera, y que se luce a conciencia con el sedoso sistema de apuntado ya comentado o con los ingrávidos retropropulsores que nos servirán para desplazarnos por esos mundos inhóspitos y hostiles. Aunque el modo campaña en solitario es fabuloso, lo mejor es disfrutar de los desafíos multijugador como Captura la Bandera, Bola Loca o las batallas de ocho contra ocho. Un despiporre solo comparado al sandbox masivo para 24 jugadores con mapas cuatro veces más grandes que su antecesor. Y qué decir de las ediciones especiales, ideales para un Papá Noel rumboso. Esto es otra liga, amigos.



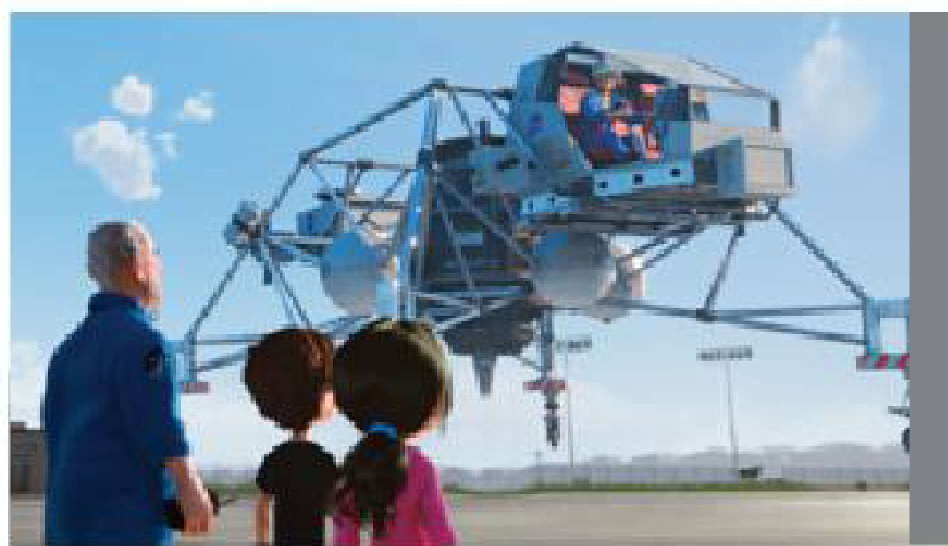
Atrapa la Bandera

El videojuego español sigue dando alegrías puntuales, incluso apoyándose en taquillazos de cine como esta aventura espacial repleta de ingenio, emoción y oficio.

Tras convertirse en uno de los estrenos nacionales más exitosos del año cinematográfico, «Atrapa la bandera» pone otro estandarte en un planeta no siempre amigo: el videojuego. No obstante, U-Play Studios (responsables de los juegos de «Tadeo Jones») y la distribuidora BadLand Games han sabido recoger la esencia de la peli de Enrique Gato y presentar un producto perfectamente manufacturado para consumo juvenil. La historia, como sabrán los cinéfilos alevines, se centra en el jovencito Mike Goldwing, que junto a su pandilla de amigos se embarca en la aventura de su vida: atrapar la bandera plantada en la luna por los astronautas del "Apolo 11", y de paso frenar los planes diabólicos de colonización selenita por parte de un millonario excéntrico.

> Adaptación del espíritu de la película que protagoniza Mike Goldwing, todo un aventurero espacial

Así, el juego presenta ingeniosos puzles a lo largo de diferentes fases y niveles de habilidad in crescendo, a lo largo de 21 mapas en diversos escenarios terrestres y "lunares". Para resolverlos tendremos que recoger y combinar variados objetos coleccionables ocultos a lo largo del juego, echarle imaginación y atender los consejos del sabio Igor. También podremos acceder a minijuegos de habilidad y a pruebas de acción y pericia donde tendremos que poner a prueba nuestros reflejos y buen pilotaje. Todo ello, con unos controles sencillos y efectivos, unos gráficos que parecen recién salidos de la gran pantalla y una banda sonora oficial que incluye la canción de Auryn "Te sigo".



«Atrapa la bandera» nos ofrece un bonito rosario de puzles, escenarios perfectamente recreados de la peli y pruebas de pilotaje y conducción para todos los gustos. Un producto redondo para el disfrute de la chavalería.

BadLand Games | Aventura
Diciembre | 7+
www.badlandgames.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

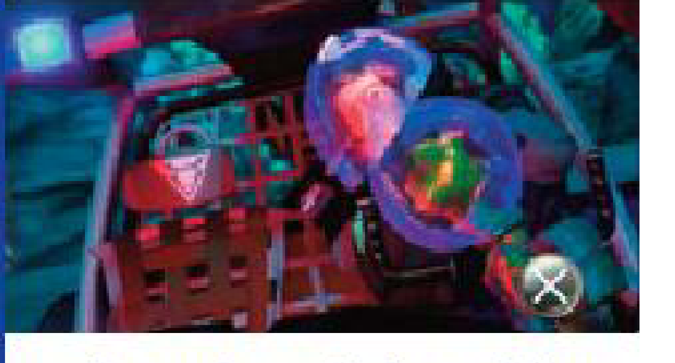




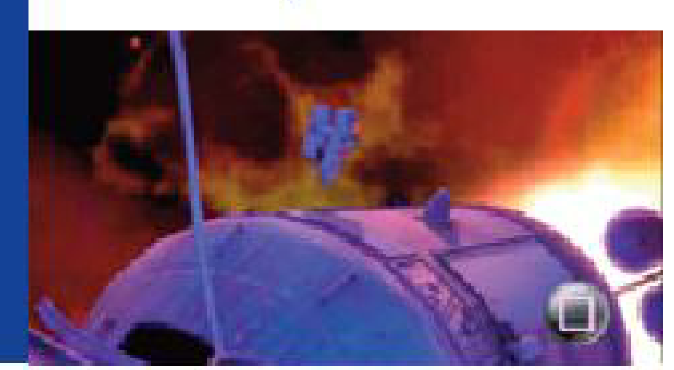


Patinando en la luna

Aunque las pruebas de rompecabezas y laberintos se llevan la palma en «Atrapa la bandera», otro de los puntos fuertes del juego es poder disfrutar de las misiones a la carrera o



pilotando variados vehículos: desde naves espaciales a coches veloces, pasando por surf en los pantanos y hasta patinaje en aerodeslizador por la superficie lunar. Todo ello, conjugando velocidad y buen control en la conducción de manera fácil pero adictiva. Una "cara B" gozosa y muy divertida que le da al juego un ritmo especial, y no solo espacial.




¡Acompaña a Mike y a sus amigos en el videojuego oficial de Atrapa la bandera!
ATRAPA LA BANDERA
- EL VIDEOJUEGO OFICIAL -
A la venta el 18.12.2015
Resuelve puzles, conduce vehículos lunares, surfea por los pantanos de Florida... ¡y vive miles de aventuras!
7
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PC
badlandindie.com/atrapa-la-bandera
PS4
U-PLAY STUDIOS

Sensibilidad artística con marca España

Nubla

Gammera Nest, ESNE y el Museo Thyssen-Bornemisza juntan sus fuerzas en una aventura de puzles –de descarga en PS4- que recorre los pasillos del museo madrileño y las numerosas obras pictóricas que lo pueblan. El inhóspito y deshabitado mundo de Nubla acerca el arte al mundo del entretenimiento.

Recordando el arte

Todo comienza con la elección de un personaje (chico o chica) y su introducción en un museo con cuadros vacíos y desangelados. Su misión es clara: recuperar el arte olvidado que inundó esos cuadros a lo largo de varios niveles basados en el universo de Nubla, personaje inspirado en el elefante de Salvador Dalí, el genial pintor de lo onírico.

Arte visual

Los escenarios y paisajes que alimentan el juego beben de la pinacoteca que decora el museo, desde 'La casa de la esquina' de Meidner hasta 'La casa giratoria' de Klee, y reinterpretan sus trazos, colores y esencias en una nueva experiencia visual y de interacción con el jugador. El poder estético de las imágenes es fascinante.

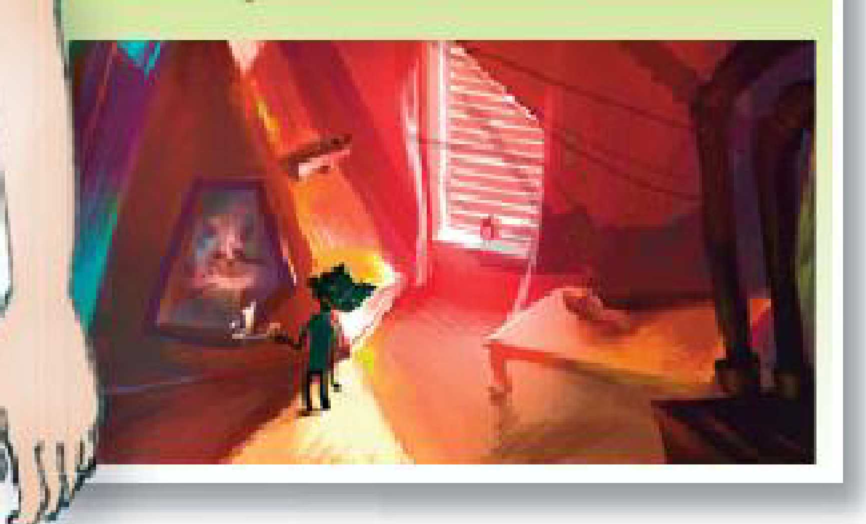


Puzles poco convencionales

Desde el minuto uno, el juego nos ofrece una identidad única y muy personal. Los puzles que encierra dentro de los cuadros reinterpretados, acompañados por textos con valiosa información artística, no invitan solo al ingenio, sino a la reflexión y asociación, tal y como sucedería en la visita a un museo. Nunca mejor dicho, hay que saber mirar un cuadro.

Movimientos artísticos

El jugador se quedará en los pasillos del museo y un avatar le acompañará dentro del mundo de Nubla, en el interior de los cuadros. Hay hasta cinco avatares y cada uno de ellos evoca un movimiento artístico (cubismo, expresionismo, impresionismo, futurismo y la obra de Chagall), representados en las composiciones de los personajes.



Impronta fresca y juvenil

Tanto la mecánica del juego como la composición de los escenarios destacan por la percepción, interpretación y visión de hasta 30 estudiantes que han participado en la creación del videojuego. ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología), la Universidad de Nebrija y la Complutense con algunos de los centros que han ofrecido a sus jóvenes talentos.

XBOX ONE 500 GB + FIFA 16




Disponible del 1/12/2015 al 10/01/2016

PS4 EDICIÓN ESPECIAL STAR WARS BATTLEFRONT

429'90
euros

FINANCIACIÓN XBOX ONE

SOLO EN EL CORTE INGLÉS.
LLÉVATE AHORA LA XBOX ONE
Y PÁGALA EN 12 MESES.

DESDE
29'91 /MES
12 MESES SIN INTERESES*
IMPORTE TOTAL DEL CRÉDITO/ADEUDADO:
29'91
TIN 0%. TAE 4,82%

XBOX ONE

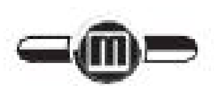
Disponible del 15/11/2015 al 5/01/2016. Desde 29.91€/mes 12 meses.

FINANCIACIÓN PS4

POR MENOS DE 20€
TIENES UNA PS4



Disponible del 1/12/2015 al 13/12/2015. Desde 19.43€/mes 18 meses



Rincón del Jugad

Retrato robot
Élise de la Serre

▶**EDAD:** La pobrecilla no llegó a cumplir los 30, ya que murió en el ajetreado París de 1794 a los 26 añitos. Siempre se van los mejores...

▶**APARIENCIA:** Decidida, combativa y seductora a la vez. Como buena hija de Versalles, Elise de la Serra sabe combinar contundencia en las decisiones más arriesgadas con un aire de cándida Mata Hari que le valió para ir subiendo escalones en el escalafón de su época. Aunque tuvo un cadáver demasiado joven y bonito.

▶**CURRÍCULUM:** Hija de Julie de la Serra y François (Gran Maestro de los templarios franceses), Elisa se educó convenientemente en las raíces y principios honorables de tal congregación, dándolo todo en la Revolución Francesa. Su mentor, y algo más, fue el Master Assasin Arno Dorian, que también le introdujo en otras artes más taimadas.

▶**ARMAS:** Aparte de las armas de seducción masiva, Elisa es una maestra en armas de fuego, así como conspiradora de primera y experta en artimañas que hicieron temblar los cimientos de París (perdón por lo políticamente incorrecto). Una dalia venenosa, vamos.

▶**FUTURO:** Tuvo su momento de gloria en el espléndido «Assassin's Creed Unity», y ahora que acaba de lanzarse el último episodio de la franquicia, el londinense «Syndicate», con mayoría de elenco masculino (menos la hermana del héroe Evie) tal vez sea el mejor momento de recordar a una de nuestras heroínas románticas y jugonas preferidas.

7 Razones...
Para comprar «Call Of Duty Black Ops III»

Seguramente no haga falta convencer mucho al respetable de las excelencias del último «Call of Duty» pero, por si acaso, allá van un puñado poderosas razones para gozar de su energía.

1. Nueva era Black Ops. El futuro de los soldados Black Ops no puede ser más brillante ni peligroso. La biotecnología ha convertido a estos tipos en unas máquinas de matar que deja a sus antecesores a la altura del betún.

2. Gráficos descomunales. El poderío del motor gráfico de Teyarch ha dado el do de pecho para garantizar una movilidad en el campo de batalla insólita en la franquicia. Unos escenarios perfectos para el arte de la guerra.

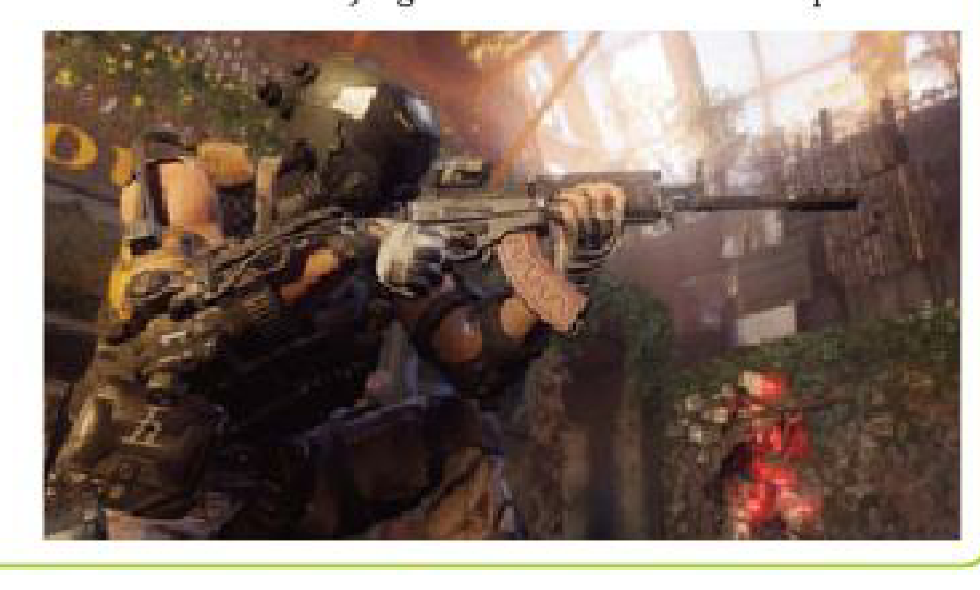
3. Argumento sin chiquitas. Aunque nos encantaba la trama geopolítica a gran escala del anterior episodio «Advance Warfare», con Kevin Spacey impartiendo magisterio, aquí no se han andado por las ramas y presentan una historia seca y contundente.

4. Trabajo de chinos. Se nota y mucho el gran esfuerzo de la compañía durante tres años y más de 300 trabajadores para despachar un producto que devuelve a la saga a sus años gloriosos, manteniendo su esencia y su olor a pólvora.

5. Multijugador de traca. Evidentemente, la marca de fábrica de la franquicia da el do de pecho en esta ocasión: un modo multijugador fantástico con capacidad de jugar cooperativamente con hasta cuatro jugadores online. Tela.

6. Zombies más vivos. También otro clásico de la saga se refuerza sobremanera. El modo Zombies es el más inmersivo y ambicioso hasta la fecha, con un sistema de progresión completo basado en XP para los jugadores. Espectacular y espeluznante.

7. Batiendo récords. Como no podía ser menos, todo este acelerón ha dado sus frutos: más de medio billón de dólares recaudados durante sus tres primeros días en el mercado, y 75 millones de horas de juego online en ese mismo tiempo. Brutal.



Te lo dice Galibo...
Tales of Zestiria

Los juegos de rol gozan de buena salud, y un buen ejemplo es el reciente «Tales of Zestiria». Sus cuidados valores de producción, tanto a nivel técnico como artístico, lo convierten en uno de los mejores exponentes del género. Y es que no hay nada como disfrutar de una buena historia, con sus subtítulos en español, para acompañar a una trepidante experiencia de exploración y batallas. Los personajes, muy en la línea del anime japonés, se hacen querer en seguida y no tardas en cogerles afecto. Me gusta especialmente el protagonista, Sorey, que se gana a la gente de lo buenazo que es. Pero no sé, en cuanto al sistema de combate, confieso que ando un poco perdido. Que si acumulación de 3, unión e. 2, unión de grupo, unión elemental, fusión de equipo y qué se yo... Ya sé que juego se esfuerza por explicármelo todo bien, pero me temo que soy un caso perdido y que no presto mucha atención. Miren, yo lo que quiero es jugar, pasármelo bien, avanzar en la historia y todo eso. No aprenderme todos los entresijos del sistema de combate como si fuera una condenada ingeniería.

